PLAY AGAIN
Especial de Verano
Junio 2019
Número 6
LO MEJOR DEL VERANO
Reportaje Especial:
ZX Spectrum
20 juegazos absolutamente imprescindibles
10 cartuchos
de
GAME BOY
para llevarte a la playa
Los mejores
CROSSOVERS
de los videojuegos

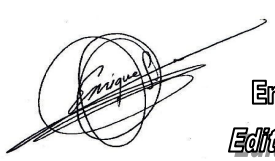
EDITORIAL

El Verano, la época ideal para jugar

No sé a vosotros, pero a mi el Verano siempre me ha parecido la época ideal para disfrutar de los videojuegos. Quizá sea porque normalmente disponemos de más tiempo para nuestras aficiones y nuestros hobbies, o porque simple y llanamente nos retrotrae a la infancia: cuando éramos niños el Verano significaba muchas cosas para nosotros y todas ellas eran buenas.

Dos meses sin ir al colegio, montones de tebeos, las vacaciones en el pueblo o la montaña o la playa, las películas en el cine de verano de tu localidad, los polos, los helados, quedarse hasta tarde por las noches con los amigos en la calle, charlando de mil y una tonterías que nos hacían felices, las nuevas series de TV que estrenaban en verano, poder ver a esos primos que apenas veías el resto del año, y por supuesto, como no podía ser de otra forma...Los videojuegos. Tiempo libre de sobra para jugar a tus videojuegos favoritos y leer sobre ellos. Antiguamente los veranos eran la época perfecta para dedicarle tiempo a los videojuegos, y por eso desde las páginas de Play Again queremos rendirle un homenaje a nuestra estación del año favorita. Es un homenaje, de paso, a aquellas fabulosas revistas que nos alegraban la vida con sus enormes números extra de verano, como la Micro Hobby o la Micro Mania, auténticas maravillas impagables y muy cotizadas que siguen vivas en nuestros corazones y en nuestro recuerdo.

De recuerdos y de verano trata especialmente nuestro sexto número de Play Again que ahora te dispones a devorar, y es que el contenido de este número no es ajeno en absoluto a la época estival. Te hemos preparado con cariño e ilusión varios reportajes con mucho sabor veraniego que seguro que sabrás apreciar: 10 cartuchos de Game Boy para llevarte a la playa, 20 grandes juegos del ZX Spectrum y varias sorpresas más que seguro que logran traerte buenos recuerdos a la memoria y, quizá con suerte, también logren arrancarte una sonrisa de nostalgia y de felicidad al recordar todo esto. Porque de eso trata esta revista: de intentar ser un poco más felices volviendo a jugar, y no solo a jugar con tus videojuegos favoritos de la infancia y la adolescencia, sino también de jugar con los recuerdos y esa nostalgia a veces traidora que nos hace recordar las cosas de manera difusa. Intentar comprobar si aún nos siguen pareciendo igual de buenos todos aquellos juegos que hacían que nuestros días de verano siempre fueran alegres y soleados es todo un reto, y es un reto que nos encanta compartir con todos vosotros. No quisiera cerrar esta editorial sin daros a todos las gracias como siempre, y esta vez de manera muy especial, por la tremenda acogida que recibe número tras número Play Again y por su gran éxito en las redes sociales, y además por la reciente incorporación a la familia Play Again de nuestra revista hermana Arcade Classics Magazine, que también ha sido un verdadero triunfo. Por todo, os doy una vez más las gracias. ¡Feliz Verano!



Enrique Segura

Editor de Play Again

PLAY AGAIN también se escucha

Descarga gratis nuestro podcast

Y síguenos en las redes sociales. **PLAY AGAIN** también está en **FACEBOOK**. Hazte amigo y ten acceso a la revista en formato digital .

PLAY AGAIN es una revista hecha por y para aficionados a los videojuegos y la cultura retro, evidentemente sin ningún ánimo de lucro. Todas las imágenes son propiedad intelectual de sus respectivos dueños y licenciatarios y han sido usadas con el único fin de difundir sus productos y publicitarlos con fines informativos.

PLAY AGAIN SUMARIO

Revista trimestral sobre videojuegos y cultura retro
Edita: Enrique Segura
Número 6 Junio 2019

EDITORIAL: El Verano, la época ideal para jugar.....2

Reportaje Especial
Los mejores CROSSOVERS de los videojuegos.....4

JEFES FINALES que te harán la vida imposible.....14
(2ª parte)

Personajes RETRO que deben volver.....20
(3ª parte)

Las Memorias de MURDOCK.....26

10 cartuchos de GAME BOY para llevarte a la playa.....28

20 juegazos de ZX Spectrum absolutamente imprescindibles.....34

Regreso al Videoclub.....45

Casi RETRO.....46

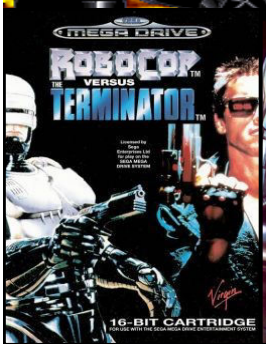
RETRO Remake.....47

El Basurero RETRO.....48

El Correo de los lectores.....49

Los mejores CROSSOVERS de los videojuegos

La idea de mezclar personajes de distintas franquicias no es algo nuevo, y desde luego no se trata de un fenómeno aislado o restringido exclusivamente al mundo de los videojuegos: el cine, la televisión y de forma muy especial los cómics, llevan décadas explotando esta gallina de los huevos de oro a la que los videojuegos se rindieron hace tiempo. No podía ser de otra manera, y es que los videojuegos también son una forma de arte narrativo en el que la posibilidad de fusionar personajes, circunstancias y elementos culturales de dos o más universos da muchísimo juego y abre todo un nuevo horizonte de posibilidades. Los ejemplos que podemos encontrar mirando atrás en la industria van desde la lucha encarnizada que llevan manteniendo años los Aliens contra los Depredadores, hasta el más reciente cruce del universo Marvel con el de Capcom, sin olvidar otras visitas de personajes como los de Tekken al universo Street Fighter y muchas, muchísimas más. El campo de abono es particularmente tentador y las posibilidades son casi infinitas. Todo es posible si los acuerdos entre compañías lo facilitan y si en el proyecto está involucrada una idea lo suficientemente loca o genial como para darle algo de sentido a la mezcla resultante.
Mazinger contra Los Transformers, Final Fight intercambiando personajes con Street Fighter, Sonic y Mario trabajando codo con codo…¿Quién da más? Hagan sus apuestas y abran su mente, damas y caballeros. Aquí el único límite lo marca la imaginación de cada uno, y quién sabe si lo que hoy es tan solo una locura no acaba convirtiéndose en realidad dentro de unos años. Al fin y al cabo, si a Sega le hubieran dicho hace unos 20 años que Sonic acabaría apareciendo en un juego de Mario las risotadas de sus creadores se habrían escuchado hasta en el Polo Norte. Por eso, y porque la imaginación es libre, a continuación os ofrecemos 10 de los mejores y más recordados crossovers clásicos, y otros 10 totalmente inventados por un servidor para la ocasión. A ver qué sale...



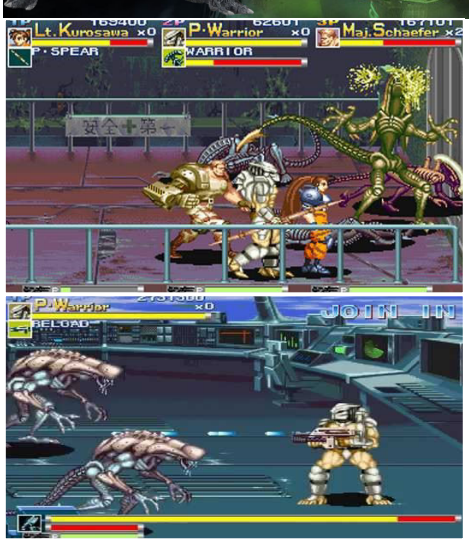
El primer crossover que os traemos tiene su origen en el cómic, siendo el genial Frank Miller el autor de semejante maravilla. ¿Cómo es que no se le había ocurrido antes a nadie? Desde el primer minuto en que Robocop pisó las calles, era cuestión de tiempo que a alguien se le encendiera la bombilla y sumara dos más dos: el policía cyborg por excelencia contra las máquinas asesinas de Skynet, o en otras palabras, un hombre que es más una máquina que un hombre, contra máquinas que simulan ser hombres. Sea como fuere y en el órden que fuere, Robocop Vs Terminator es una idea sólida y muy disfrutable que además de triunfar en el cómic (curiosamente aquí en España permaneció inédito hasta hace tan solo unos pocos años) se llevó el gato al agua en el terreno de los videojuegos creando una fructífera y muy potable franquicia que a punto estuvo de ser llevada también al cine. Seguramente lo recordarás porque en su día tuviste el cartucho de Master System o Game Gear o incluso el de Mega Drive (también salió en Super Nintendo y hasta en Game Boy) y aún lo echas de menos. No eres el único, ya no se hacen juegos como los de antes y tampoco crossovers inteligentes e interesantes como los de antes, ahora todo es negocio y sucio dinero, y la coherencia es lo de menos: ¿Pikachu contra Snake de Metal Gear? Si Nintendo se empeña habrá que tragar, pero no me negaréis que Robocop contra Terminator le daba veinte vueltas a eso y además resultaba bastante más convincente.

Muy posiblemente uno de los mejores y más espectaculares crossovers (si no el que más) de todos los que se han hecho jamás. La idea de juntar a lo mejor de lo mejor del universo Marvel (tan de moda ahora gracias a su universo cinemático) con lo mejor del universo Capcom no solo resultó una idea brillante sino que además consiguió convencer hasta al último de los jugadores más escépticos. Todos los que pensaban que Ryo o Chun Li de Street Fighter no tendrían nada que hacer frente a oponentes de la talla del Capitán América o Lobezno se vieron obligados a pensarlo dos veces. Si por algo se ha caracterizado esta saga de crossovers, aparte de su espectacularidad y colorido, es por su coherencia interna, su jugabilidad y por lo bien ajustado, compensado y equilibrado que está todo. Cuatro grandes juegos en su haber y la cosa parece estar lejos de acabarse. Queremos más. ¡Y más personajes!

Lo tienen absolutamente todo, pero quieren más. Su hambre es insaciable. Disney se ha convertido en una especie de agujero negro espacial que se lo traga todo a su paso, son una máquina de hacer dinero y de absorber empresas. Primero fue Pixar, luego Marvel y Star Wars, recientemente la 20th Century Fox, y posiblemente no sea lo último que compren. Si se puede pagar con dinero, Disney puede comprarlo. Fruto de esta agresiva práctica empresarial (que ya empieza a rozar peligrosamente el monopolio) nació uno de los experimentos jugables más raros y chocantes que se recuerdan en el mundillo de los videojuegos: Disney Infinity y sus secuelas, un sistema de juego crossover basado en muñequitos de acción (doble negocio, los muñequitos se vendían por separado, claro está) que una vez colocados en su base correspondiente se "proyectaban" al interior del juego. Como idea es innegable que resultaba interesante, pero es que el pisto resultante de mezclar a personajes de Star Wars con superhéroes Marvel y personajes de películas de Disney era un tanto extraño, por no hablar de la calidad del juego en sí, que no era nada del otro mundo. Eso sí, se hincharon de vender muñequitos...

Uno de los cruces más geniales de la lista, y uno de los más esperados en su tiempo. Y no era para menos: las dos grandes (por aquel entonces) de los juegos de lucha 2D, Capcom y SNK, decidían cruzar sus caminos en una encrucijada que se tradujo en un espectacular juego de lucha que, poco después, tendría una segunda parte aún más espectacular. Capcom VS SNK es mucho más que la simple suma de sus componentes por separado, es una auténtica maravilla que brilla con luz propia y no deja indiferente a nadie. Te gustará tanto si eres fan de Street Fighter y Capcom en general, como si eres fan de Neo Geo y sus geniales juegos de lucha. El resultado, como decimos, lejos de ser una amalgama incoherente y metida con calzador era absolutamente brillante. Gráficos espectaculares y coloridos, un sistema de combate equilibrado y lleno de posibilidades, y unos personajes con un carisma brutal son solamente algunas de sus principales bazas para enganchar hasta al aficionado más reticente a este tipo de crossovers.
Seguimos esperando una tercera parte, las dos primeras fueron brutales, por mucho que aún resuenen las quejas de algunos que no acabaron de estar de acuerdo con el reparto de slots para sus personajes favoritos. Merece muchísimo la pena. Posiblemente uno de los mejores de este reportaje, si no el mejor.

Siempre entendí esta franquicia como una adaptación a los tiempos modernos de la gloriosa época de los juegos de lucha 2D, pero en esta ocasión cediendo el terreno a las 3D, como mandan los cánones del nuevo milenio. Hubo un antes y un después de Tekken, de eso no cabe duda, y concretamente con su tercera entrega para PlayStation se marcó un punto de no retorno en los cánones de los juegos de lucha en tres dimensiones. Encajar a Street Fighter en la ecuación era solo cuestión de tiempo, y aunque el sueño no se hizo realidad hasta 2012 (PlayStation 3, Xbox 360), la idea llevaba rondando por las cabezas de los aficionados desde bastante tiempo antes. Llevamos esperando una secuela (Tekken VS Street Fighter) desde entonces, que sepa mejorar y ampliar la oferta ofrecida por este título ya de por sí descomunal que, por otra parte, no deja de ser un Street Fighter IV enriquecido y vitaminado.
Eso sí, mejor o peor, a este juego no se le puede negar el enorme atractivo que supone el poder enfrentar a los mejores luchadores de ambas "escuderías", lo que reabre además el debate: ¿eran mejores los juegos de lucha en 2D o en 3D?...

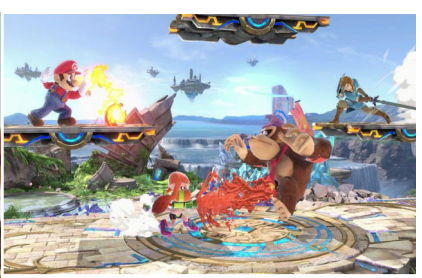


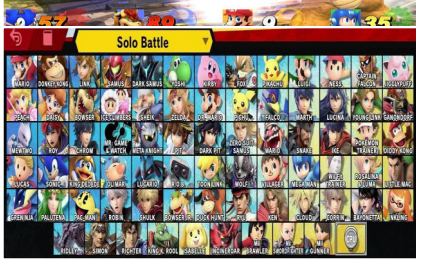
Una de las franquicias de crossovers más consolidadas tuvo su origen en el mundo de los videojuegos, bastante lejos de la gran pantalla, en la que, sin embargo, se apuntaron por vez primera las directrices de lo hipotético y más que probable al mostrar un cráneo de Alien en la sala de trofeos de un Depredador en los compases finales de la película Predator 2.
La saga cuenta con varias entregas totalmente diferentes entre sí para todo tipo de plataformas, desde un brillante arcade beat'em up firmado por Capcom hasta los varios shooters de reciente factura para Xbox 360, PlayStation 3 e incluso el exclusivo y muy recomendable Aliens VS Predators Requiem para PSP.
Lo juegues donde lo juegues el espectáculo está garantizado, todos los juegos de la franquicia son buenos, lo cual es bastante más de lo que las dos películas que se han estrenado hasta la fecha pueden decir. En los cómics también se han enfrentado ya varias veces a lo largo de diversas miniseries y siempre con bastante éxito, pero por lo visto el cine se les resiste a estas dos peligrosas especies alienígenas. Como anécdota, decir que al menos en el mundo del cómic a la fórmula de esta curiosa ensalada se han ido añadiendo otros ingredientes que han ido enriqueciendo aún más el producto final, como Terminator o el mismísimo Juez Dredd. Todo vale.

Sega siempre ha sido especialista en los crossovers, por lo menos a nivel interno, es decir, siempre que ha podido ha jugado a mezclar unas con otras las estrellas de su propia compañía. Una de las ocasiones en que el experimento fue más notorio, o por lo menos uno de los que más repercusión tuvo fue SEGA Superstars Tennis. Su título lo dice todo: las estrellas de SEGA emulando a los Rafa Nadal, Djokovic, Federer y compañía batiéndose el cobre y sudando la gota gorda en las mejores pistas de tenis ambientadas en los mundos, escenarios y juegos más emblemáticos y representativos de la compañía.

Realmente no deja de ser una versión bizarra y bastarda de Virtua Tennis, pero es indudable que resulta muy entrañable y divertido, especialmente para todos aquellos que amamos a Sega (entre los que por supuesto me incluyo de forma incondicional). Sus misiones extra, sus mini juegos para mejorar los atributos de los tenistas, y la espectacular ambientación del juego te retrotraerá inmediatamente a los tiempos dorados de Dreamcast y Megadrive. Incluso más allá, porque ahí está ese Alex Kidd pegando caña y plantándole cara al mismísimo Sonic (al menos raqueta en mano) entre otras grandes leyendas del pasado de la compañía.

No pararás hasta desbloquear a todos los personajes ocultos, aunque eso sí, una vez que lo acabes es posible que ya no encuentres muchos más alicientes para volver a él más allá de la nostalgia y el recuerdo de tiempos mejores. No es tan bueno como un Virtua Tennis, pero tampoco lo pretende. Como crossover es único.





La réplica de Nintendo a los crossovers de otras compañías, la locura más absoluta (y divertida, que conste) viene de la mano de la saga Super Smash Bros, franquicia ya con cierta solera que no deja de crecer y añadir personajes a su abultado catálogo. Todo empezó con Super Mario Bros y tres o cuatro invitados estelares más, allá por los tiempos de la Gamecube, la plataforma de Nintendo que vio nacer la saga. Y así poco a poco, licencia tras licencia, el crossover por excelencia ha llegado a límites difíciles de creer hace tan solo unos pocos años. Zelda, Mario, Pokemon, Kirby, Sonic, Pac Man, Mega Man, Donkey Kong y hasta el mismísimo Snake de Metal Gear se dan cita en esta orgía de destrucción en la que prima la diversión y el espectáculo sobre todo lo demás. Es cierto que la cantidad de personajes metidos con calzador en el roster de la saga comienza a ser un poco excesiva, pero la capacidad de este título para divertir, en cualquiera de sus entregas y sus plataformas (Gamecube, Wii, WiiU, 3DS, Switch) está fuera de toda duda. Crossover en estado puro, con todo lo bueno y lo malo que ello implica. Solo o en compañía de tus amigos, la diversión está más que garantizada.

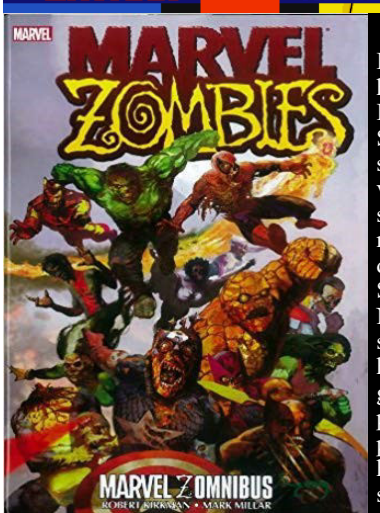
La simple mención del título de este crossover hubiera sido motivo de burla hace tan solo veinte años. Sega aún gozaba de prestigio y quemaba sus últimos cartuchos con su por entonces flamante Dreamcast, Sonic era una súper estrella y Mario su gran enemigo de toda la vida. Juntar a ambos personajes en un mismo juego era algo más propio de la ciencia ficción que otra cosa. Sin enmbargo, la vida da muchas vueltas y lo que hoy parece imposible mañana puede ser palpable y real. Mario y Sonic llevan compitiendo en los Juegos Olímpicos desde hace ya varios años, juntando a los mejores (y peores) personajes de cada universo en una única franquicia genial y divertidísima. Juntos vienen a demostrar que la unión hace la fuerza, y que lo que funciona por separado también suele hacerlo en conjunto. Sonic apareciendo en un juego de Nintendo...Quién lo diría, ¿eh?

Terminamos nuestro recorrido por la breve pero intensa historia de los crossovers de este reportaje con uno que a priori parecía estar totalmente descompensado y se antojaba poco menos que absurdo e imposible...Mortal Kombat VS Universo DC. En otras palabras, Batman contra Scorpion, Superman contra Rayden, Green Lantern contra Sub Zero y así hasta completar una lista de emparejamientos y enfrentamientos inverosímiles y épicos. ¿Super héroes contra luchadores de artes marciales? No parece tratarse de un combate justo, pero cuando el talento y las buenas ideas se entremezclan con los ingredientes de la receta, el pastel resultante suele ser bastante apetecible. Todo encaja a la perfección en este juego, dando la sensación de que hasta un tipo sin poderes ni habilidades sobrehumanas como El Joker, por ejemplo, puede derrotar al mismísimo Superman o al macabro espectro Scorpion. El nivel de fuerza y de poder de cada contendiente ha sido equilibrado en función de ofrecer unos combates justos y accesibles, en los que realmente cualquiera puede ganar. Para ser un Mortal Kombat no es excesivamente sangriento ni brutal (se nota que la presencia en el título de los héroes de DC rebajan mucho el nivel de gore), y para ser un juego con personajes de cómic campando a sus anchas tampoco resulta infantil ni blando, por lo que podría decirse que se trata de un juego bastante equilibrado en general. Es muy divertido, sus gráficos siguen resultando llamativos y entran por el ojo, a pesar de tener ya más de 10 años sigue siendo un juego muy disfrutable y más de moda que nunca, porque sus personajes siguen estando de actualidad gracias a las constantes secuelas y reinterpretaciones de ambas franquicias.
Sobre todo hace muy bien algo que todo crossover debería ser capaz de tener en cuenta: ofrecer lo mejor de cada universo y saber fusionarlo todo en un producto diferente que supera a la suma de sus partes.

Y a continuación, dejaremos volar la imaginación y entraremos en el mundo de lo hipotético. Te proponemos 10 crossovers inventados que quizá algún día se hagan realidad. Hasta entonces, aquí se quedan. Os presentamos los 10 crossovers a los que nos gustaría jugar en cualquier consola. No hay nada imposible. Solo el tiempo lo dirá...

1. MARVEL Vs DC

2. RESIDENT EVIL Vs MARVEL Zombies



El sueño de todos los fans de los cómics hecho realidad: Batman contra Spiderman, Iron Man contra Green Lantern, Hulk contra Superman…¿Quién ganaría?. En los cómics se han enfrentado y han colaborado varias veces, con resultados desiguales y a veces sorprendentes, pero nosotros los jugones nos morimos por ver un Marvel VS DC al estilo de otros grandes juegos de lucha del género. Se antoja bastante difícil, pero nunca se sabe. No hay nada imposible. Una cosa está clara: si el juego existiera, nos gustaría que lo hiciera Capcom, y aser posible en las gloriosas 2D de toda la vida. Hay mods piratas hechas con más ilusión que acierto, pero la idea lleva rondando por ahí desde hace décadas. Yo desde luego lo compraba seguro.

Marvel Zombies contra Resident Evil. ¿Por qué no? Al fin y al cabo ambas sagas tienen a los putrefactos muertos vivientes como protagonistas, y los esforzados héroes del universo Resident Evil ya están cansados de machacar zombies al uso. ¿Y si los zombies fueran super héroes y villanos del universo zombi de Marvel? En los cómics ha funcionado extraordinariamente bien, hasta el punto de conformar una línea editorial aparte con sus numerosas secuelas y spin offs. Yo soy de los que opinan que un Resident Evil ambientado en el universo zombi de Marvel podría inspirar una locura de juego absolutamente maravilloso. Si creías que reventar cabezas de zombies indefensos era divertido, imagina hacerlo contra zombies superpoderosos...

3. Final Street Fight

Ambas franquicias llevan décadas coqueteando la una con la otra e intercambiando personajes que cada vez con más frecuencia dan el salto de una saga a la otra y viceversa, y no es de extrañar porque ambas están unidas por fuertes vínculos desde su origen: para empezar, Final Fight se iba a llamar en un principio Street Fighter'89, pero cambiaron su título a última hora, cuando incluso ya se había editado el arte conceptual del juego. Por lo tanto, no resulta raro que de forma más oficiosa que oficial ya existan varios mods en los que se puede jugar a Final Fight con nuevos niveles diseñados para la ocasión y con personajes de Street Fighter dando caña. Si Capcom se decide a hacerlo de manera oficial alguna vez, cuentan con mi aprobación, mi voto y mi compra. Y mi agradecimiento, porque es algo a lo que llevo jugando de forma oficiosa desde hace mucho tiempo...

4. Lara Croft & Indiana Jones

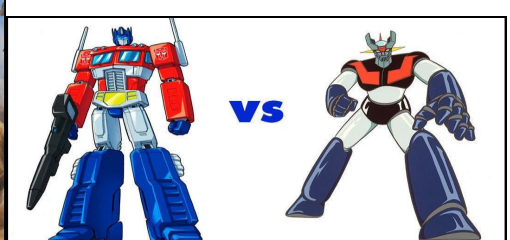
Ya están tardando estos dos en encontrarse, ¿no?...Después de todo vienen a ser como las dos caras de una misma moneda, mucho más cinematográfico el primero y mucho más arraigada a los videojuegos la segunda. Alguien debería juntarlos en un buen videojuego alguna vez.

5. Galactica Vs Star Wars

Un videojuego en el que Star Wars se mezclara con Galactica sería algo que pagaría por ver y mucho más aún por jugar. Nunca se ha hecho, ni de forma oficial ni de forma oficiosa, pero a mi por lo menos se me ha ocurrido en más de una ocasión. La galaxia es infinita, ¿por qué no podrían encontrarse ambas franquicias e incluso intercambiar personajes alguna vez?...Cosas más raras y delirantes se han visto. Más que un enfrentamiento, que no tendría mucho sentido, a lo mejor se podría plantear como una alianza entre los Rebeldes y los supervivientes a bordo de la Galactica en un esfuerzo conjunto por derrotar al Imperio y sus nuevos y siniestros soldados, los Cylones. A más de uno la idea seguro que le ha hecho suspirar...Queremos la película y su juego. ¡Ya!

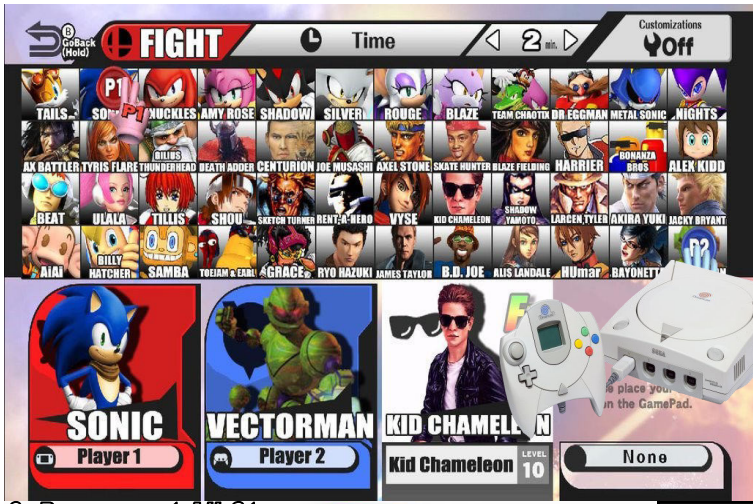
6. Mazinger Z Vs Transformers

Buenas noticias: éste crossover sí que es 100% oficial, nada de especulaciones ni bulos. La buena noticia es que se hizo oficial este año 2019 en un nuevo manga que por fin cruza los caminos de Mazinger Z y Los Transformers. Estaba cantado, y por muy distantes que pudieran parecer ambos universos, al final la voluntad de los fans pudo más que nada. La mala noticia es que de momento no parece que nadie se anime a hacer un juego, y qué duda cabe de que saldría algo interesante.



7. PRO EVOLUTION Captain Tsubasa Edition

¿Qué ocurre si juntamos los personajes de Campeones, los populares magos del balón Benji y Oliver y compañía, con el universo jugable de Pro Evolution Soccer?...Pues que tendríamos una edición única y especial de Pro Evolution con las selecciones nacionales de la serie de Oliver y sus incansables amigos Campeones. Lo bueno es que ya existe, de hecho, desde hace bastantes años (las fotos que acompañan a este texto no son un montaje), y se trata de un mod de Pro Evolution Soccer 6 que alguien compartió en redes sociales y por Internet, lo malo es que se trata de un producto absolutamente pirata y sin ningún tipo de licencia ni supervisión por parte de Konami ni de Yoitchi Takahashi, autor original del manga de Captain Tsubasa, `por lo que el resultado final dista aún bastante de lo que podría exigírsele a un juego oficial. Por lo menos resulta bastante vistoso y sus autores se pegaron un curro impresionante echándole muchas horas al editor del juego para conseguir customizar literalmente a más de 100 personajes.



8. Dreamcast All Stars

Reconozco sin ningún tipo de vergüenza ni disimulo que la Dreamcast siempre ha sido mi consola favorita, es la máquina con la que más horas he pasado jugando y cuyo catálogo de juegos adoro por encima de todas las demás. Sega tiene una auténtica galería de personajes ilustres entre sus estrellas más destacadas de todas las épocas, y sería una gozada verlos a todos reunidos en el crossover definitivo que además, por pedir que no quede, acompañara en su lanzamiento a esa hipotética y siempre rumoreada Dreamcast 2 con la que todos hemos fantaseado alguna vez.

Ya existen precedentes que han sentado las bases de alguna manera, como Sega All Star Tennis o Sega All Stars Racing, juegos en los que aparece la plana mayor de los personajes que hicieron mítica a Sega compitiendo unos contra otros en toda suerte de modalidades deportivas, pero si yo pudiera elegir, creo que el género que mejor le sentaría al crossover definitivo de las estrellas de Sega sería el beat'em up o un buen juego de lucha estilo Smash Bros. Si Nintendo lo ha hecho, ¿por qué no iba Sega a repetir la jugada?...Yo me apunto a la fiesta.

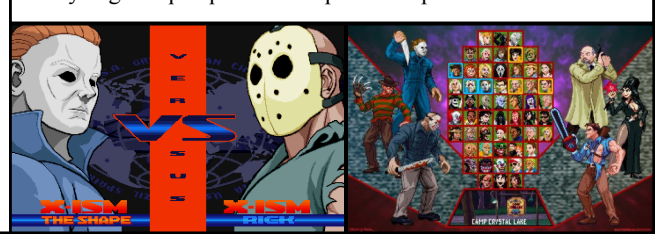
9. Double Dragon Ninja

Hasta el título encaja a la perfección si fusionamos estas dos franquicias: Double Dragon Ninja. Lo cojas por donde lo cojas la idea es genial (está feo decirlo porque se me ha ocurrido a mí), pero lo verdaderamente genial sería poder ver en acción a estos cuatro fenómenos repartiendo a diestro y siniestro y haciendo frente a las hordas de ninjas ochenteros en un único juego que reuniera a lo mejor de ambas franquicias.

Cuatro personajes protagonistas: Blade y Striker, Billy y Jimmy Lee, dos juegos en uno, el doble de diversión: Double Dragon y Dragon Ninja compartiendo escenario y universo. Ambos beben de las mismas fuentes y cronológicamente uno recogió el testigo del otro en la historia de las máquinas recreativas, así que la conexión entre ambas no debería ser tan descabellada después de todo. A estas alturas es bastante improbable que estas dos franquicias tan antiguas vuelvan al servicio activo ahora que los shooters y los juegos de fútbol son lo único que copa el triste panorama de videojuegos actuales, pero la imaginación es libre.

10. Slashers Unleashed

Slashers Unleashed es en realidad el resultado de meter en un mismo juego a los mayores asesinos, psicópatas y monstruos del cine actual y obligarles a pelear entre ellos por despejar de una vez la gran incógnita: ¿quién ganaría?...Freddy Kruegger contra Jason de Viernes 13, Michael Myers contra Ash, de Posesión Infernal, Vampirella contra Dracula, y así hasta completar el roster de luchadores más enfermo y sangriento que se haya visto en un juego de lucha 2D. La idea es buena, lo difícil sería quizá el tema de las licencias, porque juntar a personajes de estudios, productoras y licenciatarios tan dispares no debe ser cosa fácil. Otra solución sería esperar a que Disney lo acabe de comprar todo y haga lo que quiera. Tiempo al tiempo...



REPORTAJE ESPECIAL

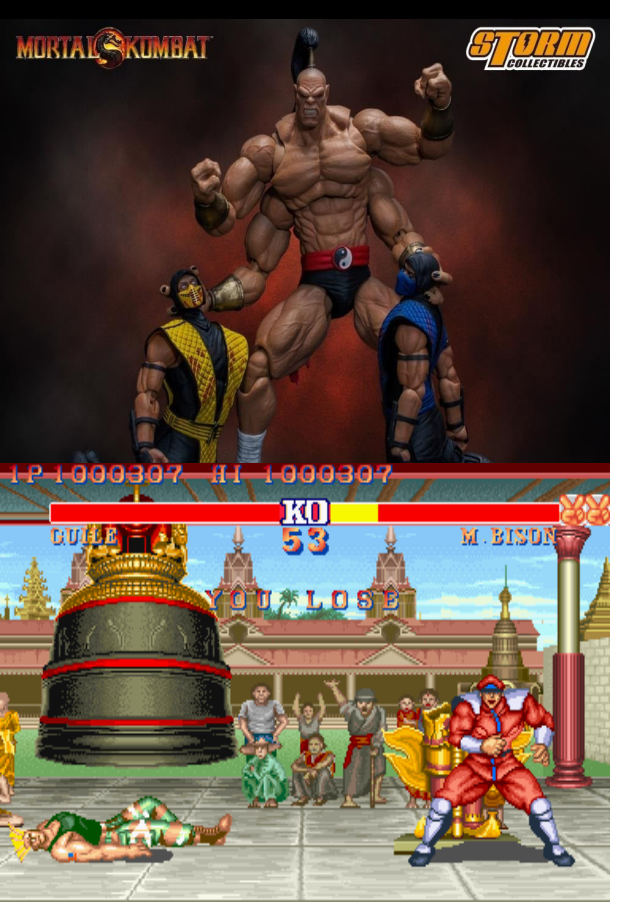
PLAY AGAIN SUMMER Edition

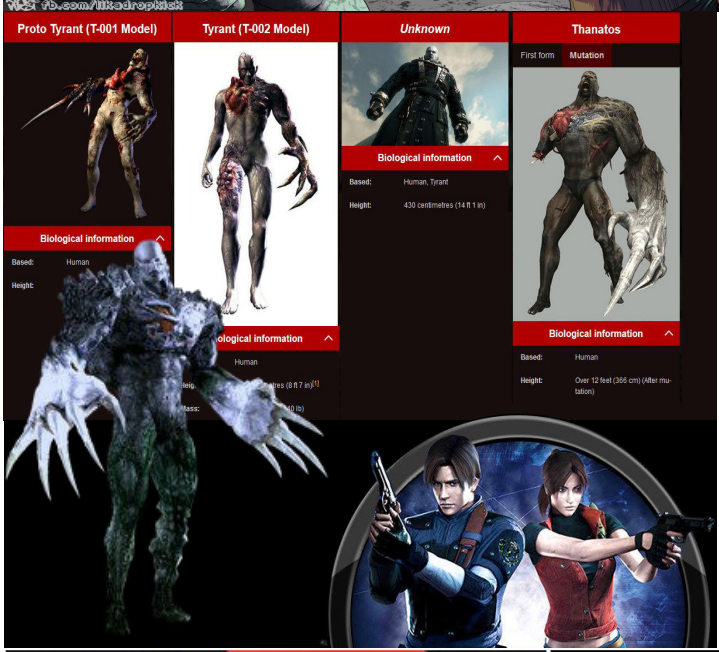
Jefes Finales

que te harán la vida IMPOSIBLE...

2ª parte

Reconocerlo es el primer paso...Les odias a todos, pero tu vida no sería la misma sin ellos. Muchos son las verdaderas estrellas y los protagonistas de los juegos en los que aparecen. Te han zurrado tantas veces y han barrido el suelo con tu pellejo en tantas ocasiones, que al final has desarrollado un punto de masoquismo que realmente te hace emocionarte y temblar de placer cuando les ves aparecer. A algunos de ellos incluso les admiras en secreto. Intentaremos averiguar el porqué de esta admiración repasando una vez más nuestra ilustre galería de jefes finales míticos. Try Again?...¡Por supuesto!





¿Qué decir de nuestro primer jefe final de hoy?...Sin duda la saga de Resident Evil no sería lo que es sin su horrible y monstruoso jefe final más emblemático. No existe prácticamente ningún juego en el que no se deje ver o bien un Tyrant en su forma básica o bien evolucionado y transformado en una aberración con dientes y cuchillas afiladas por todas partes. Sea cual sea la forma que adopte siempre tiene dos características inmutables: nunca se cansa de perseguirte, y deberás rellenarle con munición suficiente como para ganar la Segunda Guerra Mundial antes de que caiga derrotado.
Es incansable, es duro, es horriblemente feo y te puede hacer pedazos en cuestión de segundos…¿No es adorable? Lo mejor de todo es cuando llegas hasta el enfrentamiento final con este elegante caballero y descubres con absoluto pánico que, uno) no tienes munición suficiente para acabar con él y ya no puedes buscar más, y dos) llevas jugando más de una hora sin guardar la partida. Tyrant te hará pedazos las primeras veces en cuestión de segundos, y será entonces cuando descubras (muy tarde) que has mordido un hueso más duro de lo que eras capaz de masticar...

Ahora que no nos oye nadie: las nuevas películas de Star Wars producidas por Disney no son ni la sombra de lo que fueron las tres primeras, en parte por un detalle muy importante que a veces pasa desapercibido: no sale Darth Vader. Y Star Wars sin Darth Vader es como un jardín sin flores, o sea, nada. A excepción de Star Wars Rogue One (y precisamente por esos diez minutos finales auténticamente brutales con Vader como absoluto protagonista de la película), las nuevas entregas de la saga galáctica por excelencia van dando tumbos sin norte ni coherencia interna, entre otras cosas porque no tienen un villano carismático como Lord Vader.
Antagonista (algunos dirían que protagonista) en la trilogía central de la saga, Vader adquiere proporciones míticas convirtiéndose en icono de la cultura popular en El Imperio Contraataca, reconocida como la mejor película de toda la saga de manera unánime. Es justamente en su recordada adaptación al videojuego Super Empire Strikes Back (1993) para la Super Nintendo donde comprobamos cómo ante su sola presencia todos los demás personajes palidecen y parecen empequeñecer, incluido el protagonista del juego, nuestro aprendiz de Jedi Luke Skywalker.
En una de las peleas contra un jefe final más desequilibradas e injustas que se recuerdan, deberemos conseguir derrotar a Vader contraviniendo el argumento de la propia película, logrando lo imposible. El combate es tan duro y difícil que consumir la enorme barra de energía de Darth Vader te puede llevar a perder la paciencia y desistir. ¡Usa la Fuerza, Luke!...

3. M. Bison (Street Fighter II)

Este siniestro caballero tiene algo que le diferencia del resto de los jefes finales de los videojuegos, o por lo menos de la gran mayoría de ellos: el muy sinvergüenza es absolutamente impredecible cuando le da la gana. Es cierto que todo jefe final que se precie tiene su rutina prefijada, y una vez que te la aprendes de memoria todo es mucho más fácil, pero en el caso de M. Bison el peor error que puedes cometer es el de subestimarle a él y a sus rutinas de ataque. A mi me ha pasado muchas veces (y seguramente a ti también) que después de propinarle una paliza de tomo y lomo en el primer round, para mi sorpresa el muy canalla salió a por todas en el segundo y me devolvió el regalo, haciéndome un perfect y bebiéndose mi barra de energía en cuestión de segundos. Cómo es capaz de hacer eso algunas veces y otras no es algo que todavía escapa a mi entendimiento y desafía todas las leyes de la lógica.

4. Akuma (SUPER Street Fighter II TURBO)

Seguimos con villanos de Street Fighter. Otro jefe final que ni se despeina cuando te destroza y te humilla en menos que canta un gallo es el viejo zorro de Akuma. Capaz de asestarte las más humillantes y tremendas palizas sin darte tiempo a pestañear, a veces ni se molesta en golpearte físicamente, basta con activar su extraño combo que llenará la pantalla de símbolos japoneses y luces de colores mientras asistes al penoso espectáculo de tu aplastante derrota.
Akuma es así, juega en otra liga, no esperes que te lo ponga fácil. Un tipo capaz de destrozar al temible Bison en cuestión de segundos y dejarlo hecho un guiñapo tirado en el suelo no es cualquier cosa.
A este tipo no es fácil cogerle el aire, porque además tiene una característica absolutamente odiosa: cuando te enfrentas a él es prácticamente indestructible, pero si lo coges como personaje jugable descubrirás que tu torpe condición de humano te impide sacarle provecho y no eres ni la mitad de bueno de lo que creías cuando te toca controlarlo. Eso sí, como decimos, cuando te toca enfrentarte a él la cosa cambia. Como decía el asombrado Ivan Drago en Rocky IV al enfrentarse al fortalecido Rocky Balboa: “No es humano...es como un bloque de hierro”. Una auténtica pesadilla. Acabarás odiándole de verdad.

5. Mandara (Shinobi)

Si no has estrellado el mando de la consola contra el suelo al menos una vez en tu vida intentando pasarte a este jefe es que no has jugado nunca al Shinobi o es que no has tenido infancia. Enfrentarse a Mandara y proferir las más variopintas y ofensivas blasfemias es toda una experiencia que no deberías perderte, sacará lo peor que llevas dentro.
Varias columnas de extraños y siniestros autómatas avanzan sin prisa pero sin pausa hacia nuestro pobre ninja Joe Musashi, intentando empujarte para que te electrocutes al tocar el borde izquierdo de la pantalla. La única forma de abrirte camino es destrozando uno a uno a todos los mandaras a base de shurikens y saltos milimétricamente calculados para no fallar ni un solo disparo. Soltar una magia siempre ayuda, pero aún así sigue siendo aplastantemente difícil. Para colmo, una vez que superes todo esto aún deberás vencer al auténtico Mandara, un enorme cabezón que no para de moverse y de escupirte fuego. Simpático, ¿verdad?.

6. The Emperor (The House of the Dead 2)

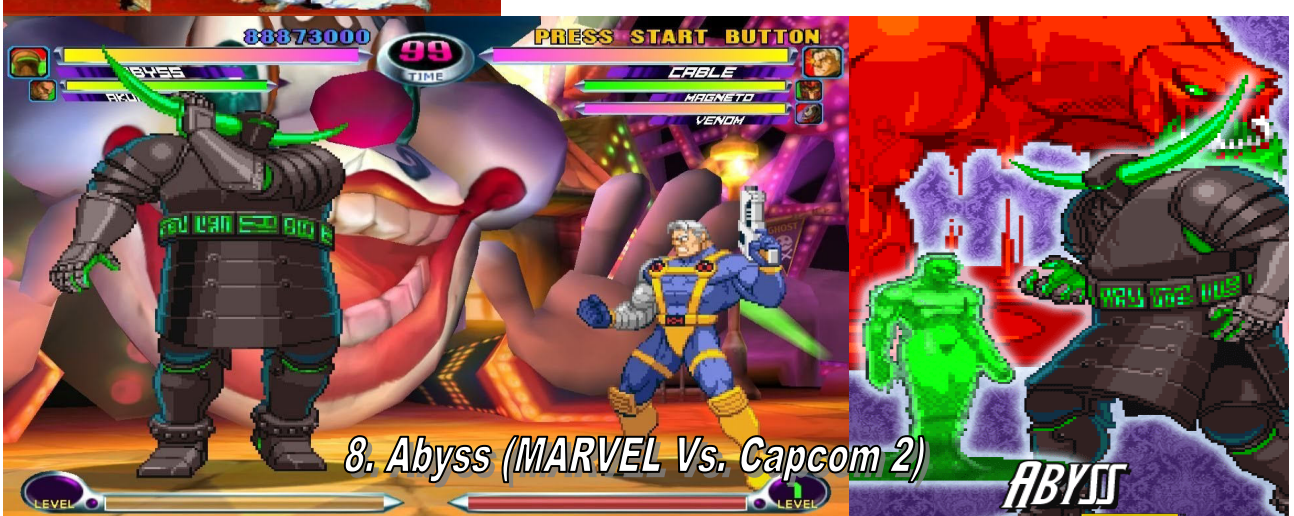
The House of the Dead 2 no destaca por ser un juego excesivamente difícil pese a sus raíces 100% arcade, pero eso sí, en lo que a jefes finales se refiere, aquí tenemos a una auténtica colección de hijos de perra duros de pelas que te harán gastar algún crédito más de lo que quisieras. El peor de todos con diferencia es The Emperor, el Emperador de los muertos vivientes, un ente demoníaco fruto de la ciencia bastarda engendrada por la mente enferma del Doctor Goldman.
Mitad robot mitad zombi, este jefe te espera en la última fase del juego para demostrarte que todo lo que habías superado hasta el momento no era más que un calentamiento y alegres prácticas de tiro al blanco comparado con el infierno que te queda por pasar en el durísimo combate final. Es un combate con pistola, pero para que te hagas una idea de lo duro que es, te contaré a modo de anécdota, que yo jugaba en Dreamcast con una pistola que tenía la función de auto disparo, con la que era capaz de convertir mis lentos e imprecisos disparos en una ráfaga de metralleta. Pues aún así, The Emperor siempre se las apañaba para esquivarlo casi todo y golpearme cruelmente haciéndome continuar una y otra vez hasta que por fin explota en mil pedazos. Acertarle en su núcleo (esa pequeña bola roja que late en el interior de su pecho haciendo las veces de corazón) es más difícil que acertar un pleno al quince en la quiniela. No sirve de nada que le dispares en cualquier otra parte del cuerpo, solo le hace cosquillas. Un tío duro de pelar y muy malo. Y encima es un zombi, a ver cómo matas a algo que ya está muerto...

7. Goro (Mortal Kombat)

Goro es probablemente uno de esos malos de pacotilla que te caen simpáticos aunque te peguen la paliza de tu vida. No sé muy bien porqué, pero siempre me cayó bien y nunca le he visto como un villano en el sentido amplio del término, es más bien un teleñeco hecho de plastilina que se mueve torpemente y que no encaja ni con cola con el resto de personajes del Mortal Kombat original, quizá por lo ridículo que resulta y por las carcajadas que provoca aún cuando intenta ser serio y amenazador, no puedes evitar reírte ni siquiera cuando te aporrea con sus cuatro enormes brazos o te destruye (literalmente) de una patada con su famoso Fatality.

El viejo Goro pasó de malo malísimo en el primer Mortal Kombat a secundario invitado en posteriores secuelas de la saga, siendo desplazado por otros ilustres villanos de la franquicia que pusieron en entredicho su estatus de jefe final insustituible. Lo dicho: te cae simpático aunque te arranque la cabeza.

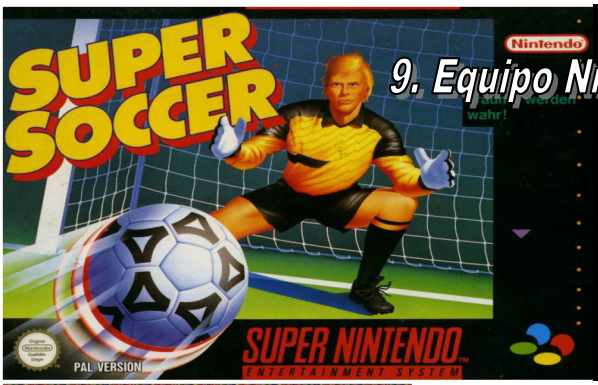
La técnica para derrotarle solía consistir en buenas dosis de paciencia y ataques a distancia, si caes entre sus brazos estás muerto. Tuvo su momento de gloria a principios de los 90, pero quizá fuera a raíz de su humillante derrota a manos de Johnny Cage en la película de imagen real (Mortal Kombat, 1995) cuando tocó fondo y tuvo que atravesar su momento más bajo. No bastaba con parecer un muñeco de cartón piedra y de goma, encima el pobre Goro tuvo que soportar que le humillaran dándole un puñetazo en sus partes nobles. Lamentable.



8. Abyss (MARVEL Vs. Capcom 2)

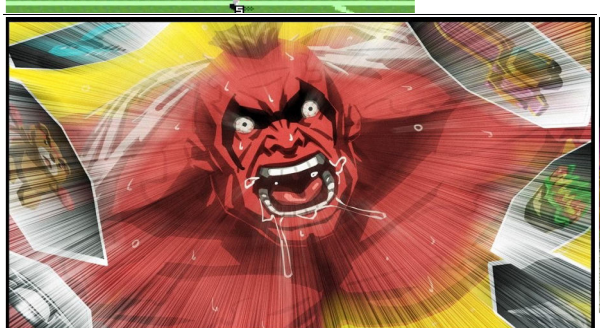
Curiosamente y a pesar de la interminable galería de villanos disponibles en el fondo editorial de Marvel, Capcom se sacó de la manga un jefe final inventado para poner la guinda en el delicioso pastel que supone esa maravilla de juego que es Marvel VS. Capcom 2, el mejor de la saga a día de hoy. Abyss es un jefe final que en realidad son tres en uno: es así de puñetero, tendrás que vencerle tres veces, una por cada una de sus transformaciones. Resulta igualmente mortífero y dañino en cualquiera de las tres, pero quizá sea su última transformación la que más impone: una enorme bestia surgida del infierno que ocupa (literalmente) toda la pantalla. Comparado con eso, sus dos transformaciones anteriores resultan un paseo por el campo.

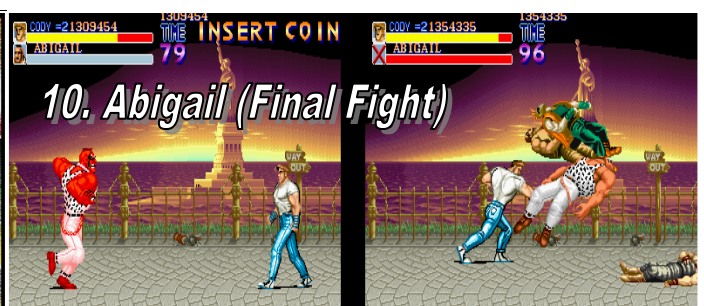
Como siempre solía ocurrir en este juego, lo ideal es tener en tu equipo a uno o dos personajes especialistas en ataques a distancia (Iron Man, Ryu) y al menos a uno que golpee fuerte en las distancias cortas (Hulk, Zangief), para que una buena combinación de ambos tipos de ataques acaben por tumbar al incansable Abyss. Aún así no es de le peor que te puedes echar a la cara como jefe final, una vez que le pillas el truco acaba por ser algo rutinario. Para no ser un personaje clásico tiene su encanto.



9. Equipo Nintendo (Super Soccer)

Por una vez, y sin que sirva de precedente, tenemos aquí a un jefe final de fase que no te pega ni te lanza rayos ni te da patadas: se las pega al balón de fútbol. Si de algo podía presumir Super Soccer para la entrañable Super Nintendo era de un sistema de juego endiabladamente adictivo y de saber sorprender al jugador. La mayor de sus sorpresas te esperaba al final del modo historia para un jugador: una vez que derrotabas al último equipo en la gran final del Mundial, y cuando ya estabas a punto de levantar la copa de campeón saboreando las mieles del éxito, recibías un balonazo en toda la cara y al levantarte asistías perplejo al verdadero desafío final del juego: un equipo de árbitros te reta a un último partido, con la copa mundial en juego. El Equipo Nintendo, que así se llamaba esta escuadra de fenómenos, no solo corrían más que tú, también chutaban más fuerte y más lejos y tenían a un portero que lo paraba todo. Difícil de verdad, pero al fin y al cabo no hay ningún equipo invencible, y tras mucho esfuerzo y después de tirar a puerta unas veinte veces, acababas por perforar la red y encontrar tu recompensa.
Como todo jefe final que se precie, el Equipo Nintendo impone mucho en un primer momento, y luego te das cuenta de que no era para tanto: el que persevera lo consigue, al final acaban cayendo. Incluso es posible ganarles por goleada una vez que explotas sus (escasos) puntos débiles, pero lo interesante del tema está en averiguarlo. Una pista: ningún portero (por muy rápido y bueno que sea) puede estar en dos sitios al mismo tiempo. Ahí lo llevas. Ahora te toca a ti...Kick off!





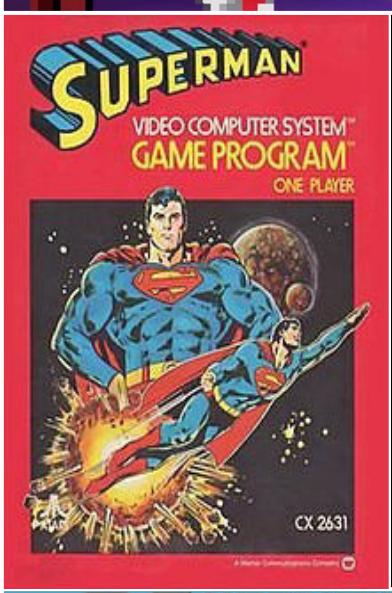
10. Abigail (Final Fight)

En el anterior número de Play Again os hablamos del último jefe de Final Fight, sin embargo hay otro jefe en este mismo juego que muy bien podría haber sido el verdadero desafío final. Me refiero a nuestro amigo Abigail, un gorila enorme con muy mal carácter que cuando se enfada, se enfada de verdad. Puede drenar tu barra de salud en unos pocos segundos, y es capaz de mandarte a la lona de un solo puñetazo. Cuando veas que se empieza a poner rojo, hazme caso...corre. Corre por tu vida. Y reza para que te quede energía suficiente como para hacer un movimiento de barrido que te permita bajarle los humos y esquivar su temible puñetazo. Si logra conectar un par de estos terribles guantazos, estás muerto.
Si juegas a dobles siempre puedes contar con que el segundo jugador te puede echar una mano y mientras uno le distrae el otro le zurra por la espalda, ya sé que es una técnica asquerosamente cobarde, pero en el amor y en la guerra todo vale. El problema viene cuando juegas tú solo. Si juegas con Cody o con Guy, que se mueven más rápido por la pantalla, aún podrás tratar de esquivarle y contraatacar, pero si juegas con Haggar eres un blanco fácil.
Abigail no solo es fuerte y rápido, también es resistente. Tiene varias barras de energía que tendrás que ir rebajando poco a poco y con mucha paciencia. Hay quienes creen que Abigail es, de hecho, más difícil de derrotar que el mismísimo Belger, el jefe final del juego. No les falta razón, este tío es duro de pelar.

Continuará...

Personajes RETRO que deben volver

3ª parte

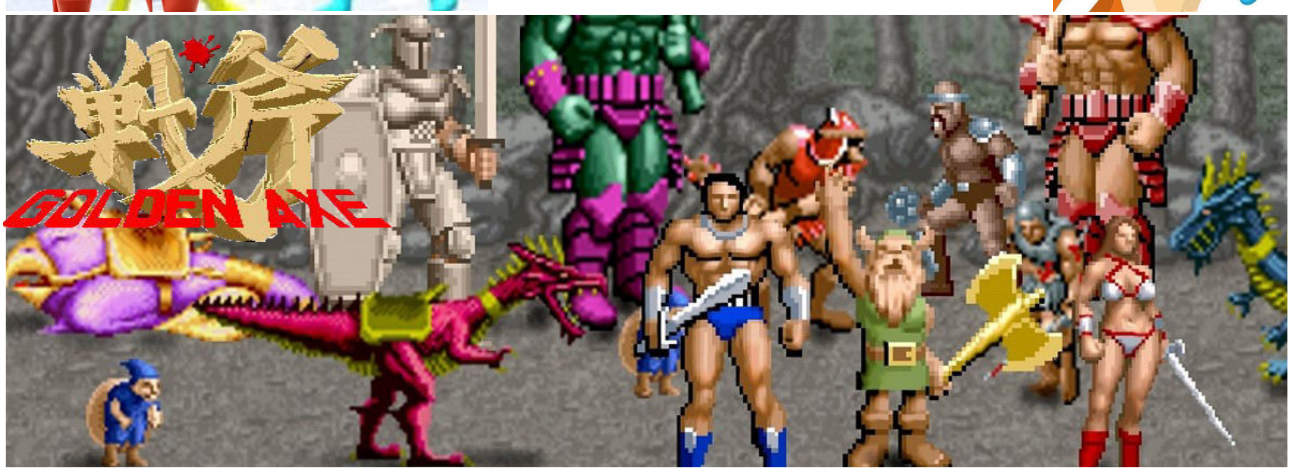


El panorama retro está plagado de estrellas. Personajes míticos que a veces, con el paso de los años, han ido perdiendo su popularidad y su fuerza hasta apagarse y desaparecer cayendo en el olvido. Desde Play Again queremos rendirles un merecido tributo y rescatar a estos ilustres personajes del incómodo banquillo de los suplentes.

Muchos aún tienen posibilidades y tan solo necesitan un pequeño empujón para volver a brillar con fuerza. Quién sabe, después de todo a veces es cuestión de suerte...Si deseas algo con mucho empeño al final los sueños acaban por hacerse realidad. Desde aquí volvemos a darles un voto de confianza a toda una serie de protagonistas que aguardan su oportunidad para volver al estrellato. Hay quienes suelen quejarse de que ya no surgen grandes personajes como los de antaño, veamos a continuación si esto es cierto recordando algunos de los personajes retro más míticos...

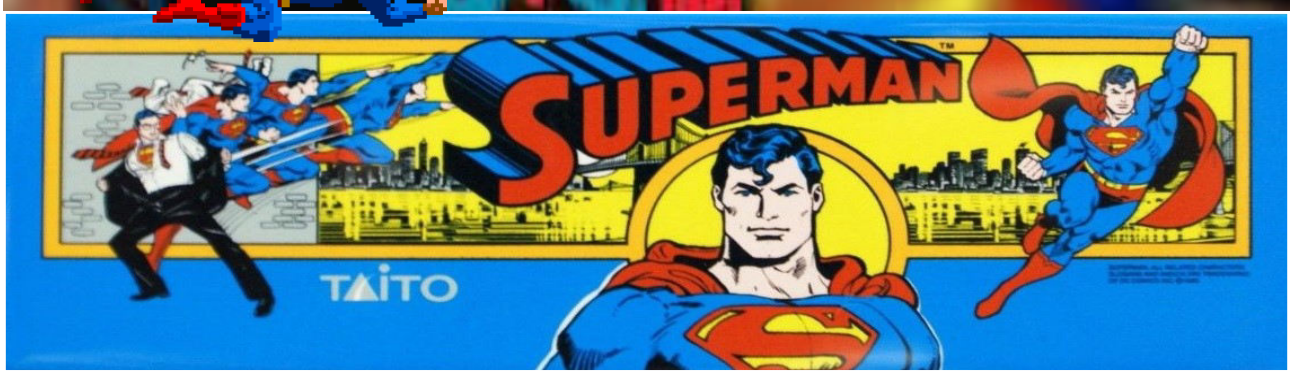
Dreamcast nos dejó grandes juegos y grandes personajes para el recuerdo, y su despedida también supuso el adiós definitivo de toda una galería de protagonistas de juegos llenos de carisma.
Ulala, la reportera espacial más dicharachera del barrio espacial, nos hipnotizó con sus bailes, sus coreografías y sus movimientos de cadera, y casi veinte años después de su última aparición seguimos echándola de menos y pensando que todavía tiene potencial para protagonizar un gran juego. Por desgracia, cada día que pasa nuestras esperanzas se desvanecen, y es que con la transformación de Sega en third party los grandes proyectos quedaron atrás.
Recientemente hemos podido verla en *Space Channel 5 VR Dancing Show* para PlayStation 4, pero no deja de ser una actualización del juego original de Dreamcast para sacar provecho de la Realidad Virtual.

Lo que realmente nos gustaría es que volviera protagonizando un juego completamente nuevo, no un remake ni una versión VR como la de PS4, pero está difícil en vista de las tendencias actuales del mercado y de la industria. Quizá se trate de aceptar que Ulala representa el espíritu de una época que ya pasó y que tristemente no volverá, eran tiempos locos en los que todo valía y la experimentación estaba a la orden del día. ¡Ulala, te necesitamos!



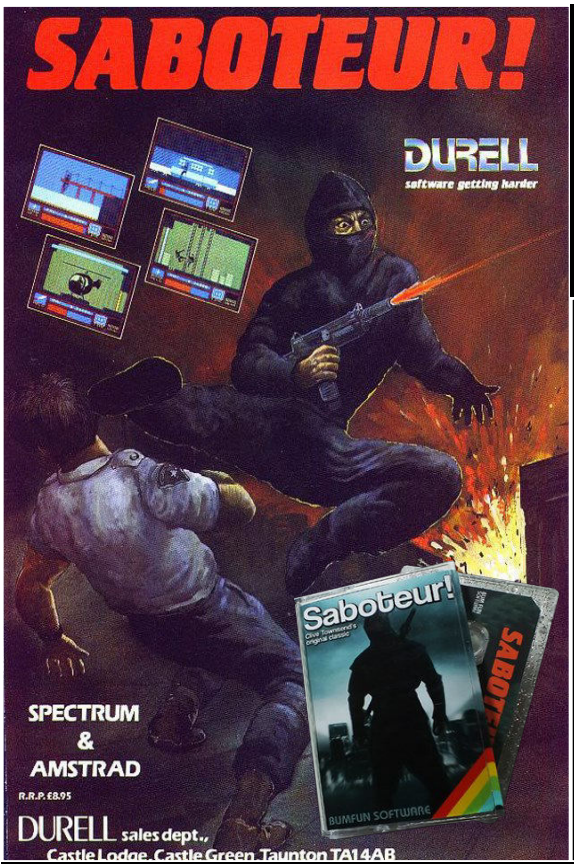
Pocas veces hemos tenido la ocasión de jugar a un videojuego con un trío protagonista más mítico. Héroes en solitario y grandes protagonistas hay muchos, la galería de personajes retro es interminable, pero pocas veces vienen de tres en tres como es el caso de Golden Axe: Ax Battler, Tyris Flare y Gillius Thunderhead, o lo que es lo mismo, el guerrero, la princesa amazona y el enano más populares de la cultura retro vinieron en la década de los 80 para quedarse y hace ya muchos años que no hemos vuelto a saber de ellos.
Tras una resurrección puntual con *Golden Axe Beast Rider* para Xbox 360 y PlayStation 3 en 2008, y en la que echamos de menos algo más vistoso o que por lo menos nos hiciera recordar sus mejores tiempos, estos tres guerreros no han vuelto a prodigarse por el panorama actual, y aquí en Play Again somos de la opinión de que se merecen otra oportunidad. ¿Volverán algún día?...

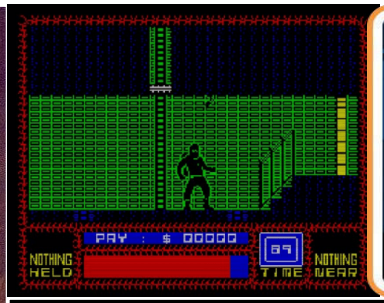
El pobre Superman ha tenido una racha pésima de videojuegos mediocres a sus espaldas, y a excepción del arcade de Taito de 1988 se hace realmente complicado encontrar algo decente que llevarse a la boca con el logotipo del kryptoniano más famoso de todos los tiempos. Como dice el refrán popular, "la suerte de la fea, la guapa la desea", o lo que es lo mismo traducido al terreno de los videojuegos, personajes mucho peores y menos interesantes que Superman gozan de mejores videojuegos, ¿Por qué entonces no acaba de llegar ese gran juego protagonizado por Superman que tanto echamos de menos?...Ninguna consola actual ni pasada ha sabido sacar provecho de una licencia jugosa como esta.
Queremos un súper juego de Superman, y no una mediocre adaptación de una película ni de una saga de cómics más o menos oportunista. Queremos el juego de Superman con el que llevamos años soñando en nuestra consola de nueva generación. ¿Se acordarán del pobre Superman algún día?...



De entre todos los ninjas que hicieron uso (y abuso) del protagonismo de los videojuegos aparecidos allá por los años 80, quizá el más recordado y el más querido sea el bueno de Joe Musashi, protagonista de la franquicia que empezó con Shinobi y posteriormente tendría su continuidad en Shadow Dancer. Una auténtica legión de fans sigue recla,mando nuevas entregas de sus aventuras, y el ninja más famoso de Sega tiene carisma y apritudes de sobra como para volver a protagonizar un nuevo triple A que le haga volver por la puerta grande con todos los honores.
Los ninjas ya no están de moda, y los cánones actuales de calidad y espectacularidad hacen difícil imaginar una reinterpretación del mito conservando su estilo arcade, más bien estaríamos ante una aventura más compleja y elaborada que si bien podría mantener como protagonista al mismo personaje, tendría por fuerza que ofrecer algo completamente nuevo para esta generación.

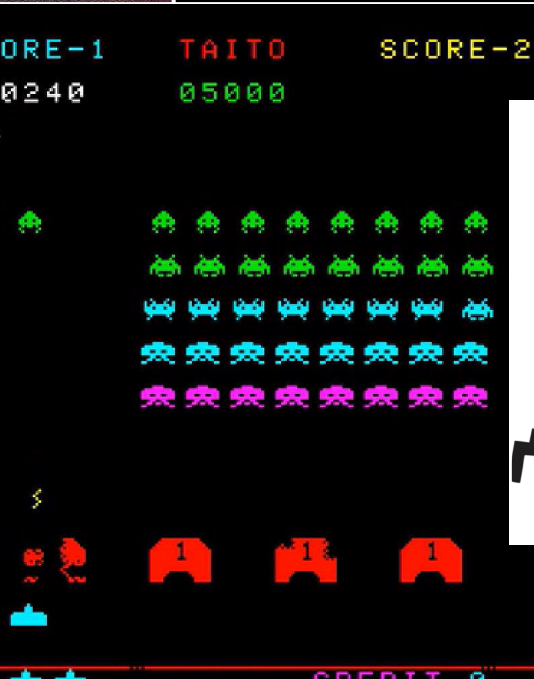
Joe Musashi sigue vivo, al menos en nuestra memoria y nuestros recuerdos. Somos muchos los que le echamos de menos, y aunque han pasado ya muchos años desde la última vez que le vimos en un juego como protagonista absoluto, quizá alguien pudiera rescatarle del olvido en el que parece haber caído junto a tantos otros personajes geniales del catálogo de Sega de grandes iconos de la industria. Ninjas hay muchos, pero dotados del carisma de Musashi hay pocos. Su destreza en el combate, su maestría en el sigilo y la infiltración, su rapidez y sus artes místicas le convierten en un personaje ideal para protagonizar un nuevo gran juego, aunque fuera tan solo para olvidar esa aberración aparecida para PlayStation 2 en 2003 que acabó por enterrar a la saga y con ella al personaje.

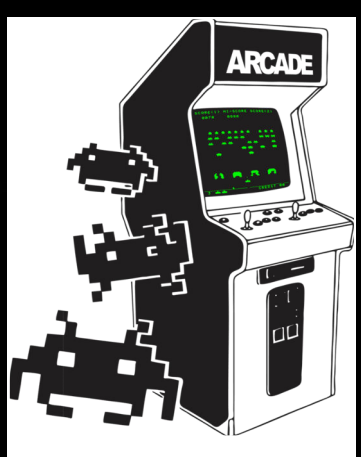




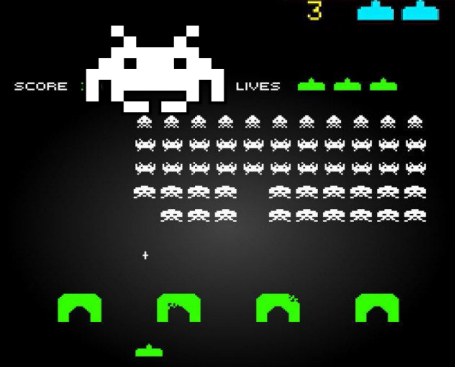
Y seguimos a vueltas con los ninjas. ¿Qué no vuelve Joe Musashi?...Pues no pasa nada, tenemos a otro ninja retro en el banquillo que seguro que estaría más que dispuesto a regresar y terminar las misiones que dejó inacabadas. El protagonista del emblemático Saboteur, del que también te hablamos este mes en el reportaje de juegos imprescindibles para el ZX Spectrum, es un mito consagrado de la galería de personajes retro que llenaron de alegría las tardes de nuestra infancia y juventud. La infiltración no se inventó con Metal Gear, ya existía desde tiempos ancestrales, y el esconderse para pasar desapercibido por encima de entrar a saco pegando tiros ya era un concepto original que la saga Saboteur supo explotar como ninguno. Queremos que su ninja protagonista vuelva, y queremos que lo haga en condiciones, con un nuevo juego que explote las posibilidades técnicas de las consolas de nueva generación. Es verdad que a unas malas siempre nos quedará la magnífica obra original de Clive Townsend, y esa tercera parte de la que tanto se ha rumoreado durante mucho tiempo. Quizá la época dorada de los ninjas ya quedó atrás, pero un buen juego es siempre un buen juego, y las andanzas de nuestro saboteador favorito siempre serían bienvenidas.

SPACE INVADERS

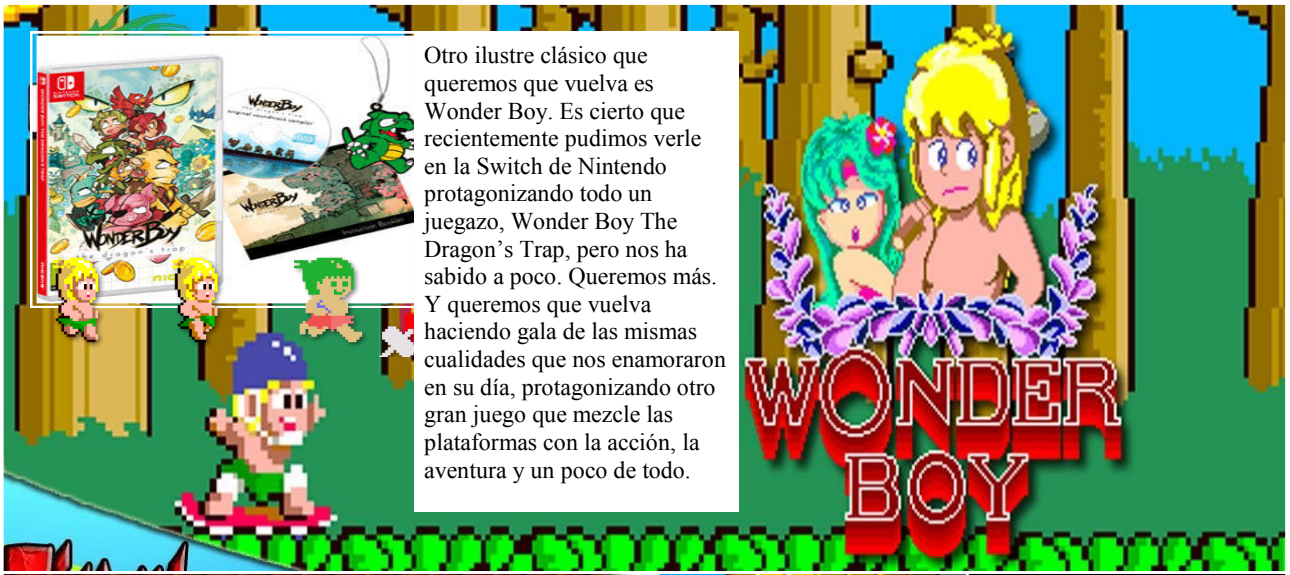




Los grandes personajes retro tienen una característica única, y es la de hacer grandes no solo a los juegos que protagonizaron sino también a un género en concreto. En el caso que nos ocupa, los invasores del espacio forman parte de la historia retro de los videojuegos, y dieron el pistoletazo de salida a todo un género que hoy en día parece estar algo perdido, el de los mata-marcianos o shoot'em up. Echamos de menos a estos agresivos pero simpáticos invasores, después de todo fueron incontables las horas de diversión que nos proporcionaron en nuestros años de juventud.



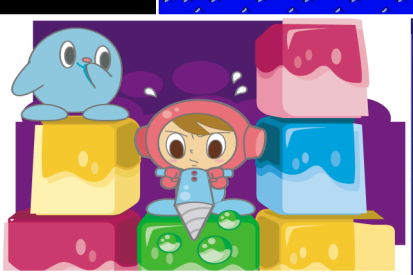
Su regreso a la actualidad, al menos tal y como los conocemos y recordamos, se antoja bastante complicado, principalmente porque su estética y las mecánicas que en su día lo encumbraron como un icono de la cultura pop ya cumplieron su función y están totalmente consagrados. Ya no tienen nada que demostrar y su legado hace ya tiempo que está más que asegurado y en buenas manos gracias a excelentes sagas y títulos shoot'em up que han mantenida viva la llama hasta nuestros días.
Sin embargo, yo siempre he soñado con un nuevo juego para la generación actual de consolas que, lejos de ser un remake o una revisión HD del mismo título de siempre, nos haga temblar de emoción ante la experiencia de enfrentarnos a una guerra total contra las legiones de los invasores del espacio, haciendo uso de las nuevas tecnologías disponibles.

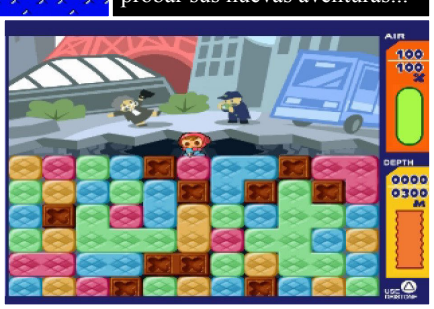


Otro ilustre clásico que queremos que vuelva es Wonder Boy. Es cierto que recientemente pudimos verle en la Switch de Nintendo protagonizando todo un juegazo, Wonder Boy The Dragon's Trap, pero nos ha sabido a poco. Queremos más. Y queremos que vuelva haciendo gala de las mismas cualidades que nos enamoraron en su día, protagonizando otro gran juego que mezcle las plataformas con la acción, la aventura y un poco de todo.

Si nunca has jugado a un juego de Wonder Boy te estás perdiendo una pieza importante de la historia de los videojuegos, y esto no es hablar por hablar: si quieres disfrutar de una aventura larga, variada, genial y con capacidad para sorprenderte una y otra vez, y que además aprovechaba al máximo las capacidades técnicas de las plataformas en las que se desarrollaba (Master System y Mega Drive), no debes perderte las aventuras de este muchacho maravilloso. Wonder Boy in Monster Land era mi favorito, y no quisiera abandonar este mundo sin probar sus nuevas aventuras...

Los juegos de Wonder Boy tenían algo que no sabría definir exactamente y que nos mantenían enganchados a la trama y el desarrollo del juego de una forma mágica, y su protagonista tenía un carisma innegable. Es cierto que gran parte de esto se ha perdido con el paso de las décadas, aunque pequeños homenajes como este Wonder Boy The Dragon's Trap para Nintendo Switch nos hagan recuperar la ilusión. ¿Volveremos a ver a Wonder Boy en acción?...





Si tuviste una Dreamcast allá por el 2000 y ya te jugaste todos sus grandes juegos, seguramente harías lo que muchos de nosotros hicimos ante la preocupante escasez de nuevos títulos que padecimos en la recta final de su vida comercial: recurrir a juegos menos conocidos y de los que no esperabas demasiado. Entre ellos, seguro que te topaste con uno que pensaste que era una chorrada por su aspecto infantil y sus gráficos y estilo minimalista: Mr. Driller. Pues si alguna vez has menospreciado este juego no podías estar más equivocado. Mr. Driller es una bomba de adicción, jugabilidad y diversión a partes iguales, y su carismático personajillo hace ya bastante tiempo que anda perdido en el banquillo de los suplentes.
Si otros juegos similares en su planteamiento (como por ejemplo el mismísimo Tetris) han disfrutado de constantes revisiones y reediciones, Mr. Driller y su taladro tan solo se han dejado ver en muy contadas ocasiones desde que pegara fuerte en Dreamcast, y por lo menos aquí en Play Again nos encantaría volver a jugar a un juego protagonizado por este curioso personaje, por supuesto sacando brillo y provecho a las potentes consolas actuales. Una mezcla de genialidad con potencia técnica podrían arrojar un resultado más que sorprenderte...

¿Quién se acuerda de Amingo, aquél simpático e hiperactivo simio que bailaba sin parar al ritmo de las maracas de la Dreamcast?...Si tuviste una allá por el 2000, es más que probable que jugaras al Samba de Amigo en alguna fiesta, en la casa de un amigo con mucha pasta (el kit completo salía bastante caro por aquella época) o en algún bar o incluso en algún salón recreativo. Si lo hiciste, tuviste la suerte de probar uno de los inventos más locos y desquiciados que se han pergeñado jamás en la historia de los videojuegos.
Amingo era un personaje que te caía bien desde el primer minuto, llenaba tu pantalla de alegría, música y color, algo muy típico de aquellos locos años de experimentación.
Desde que tocara el cielo en su pico de fama y gloria, no hemos vuelto a verle excepto en algún que otro cameo como personaje secundario en ciertos auto homenajes de Sega, a menudo compartiendo protagonismo con otras estrellas olvidadas de la compañía.
Corren tiempos complicados para este tipo de personajes retro. Hoy en día todo es oscuridad, juegos post apocalípticos con zombies, muerte y destrucción por todas partes. Algunos echamos de menos la inocente alegría y diversión que nos proporcionaba Amingo y nos gustaría verle de nuevo en acción.
¿Alguien ha dicho un nuevo juego estilo party game?...Desde luego le iría como anillo al dedo. Una especie de Mario Party o Sonic Shuffle sería un golpe de efecto apropiado y devolvería al carismático y alegre mono Amingo al lugar que le pertenece. Por pedir...

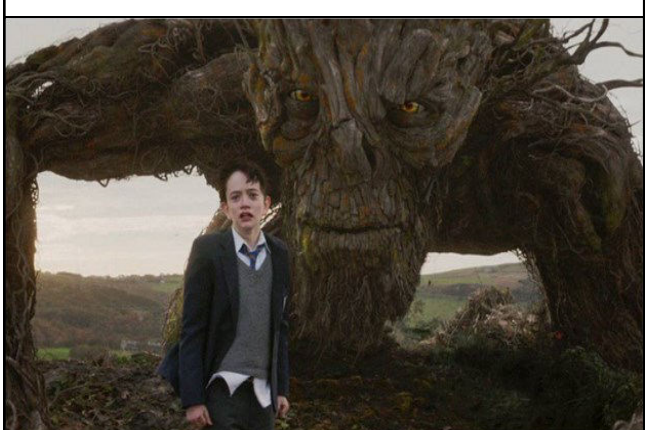
Que Metal Slug es todo un clásico absolutamente genial e irrepetible es algo de lo que nadie duda, pero lo que ya no está tan claro es si este tipo de juegos siguen teniendo cabida en el panorama actual. La artesanía implícita en su cuidado desarrollo, el fino e inteligente sentido del humor del que hace gala y sus mecánicas de otra época quizá ya no tengan un hueco en los gustos y en las modas actuales, pero desde aquí rompemos una lanza a favor de su regreso por la puerta grande: sus valientes protagonistas se merecen otra oportunidad y se merecen regresar por la puerta grande y en las mejores condiciones. ¿Protagonizando un nuevo juego que nos haga albergar esperanzas?...La esperanza de que los grandes clásicos del pasado siguen teniendo posibilidades para divertir y entretener, tanto o más que hace décadas, porque al fin y al cabo, lo que es bueno seguirá siéndolo siempre. O eso, al menos, es lo que creemos en Play Again.

Desde que somos pequeños, usamos la **imaginación** como herramienta de evasión. Recuerdo como la cama de mi dormitorio era una gran llanura y los cojines se transformaban en colinas, desde las cuales los Playmobil vaqueros se parapetaban y disparaban contra el poblado indio. Con el poder de la imaginación podíamos conseguir cualquier cosa, un trozo alargado de plástico era una nave espacial de imponentes alas, así como una baraja de cartas, perfectamente repartidas por el suelo, se transformaban en un ejército de guerreros a caballo. Cuando alguno moría, le daba la vuelta a la carta y significaba su muerte. La mezcla de Playmobil y Airgam Boy, daba como resultado una curiosa lucha entre "David" y "Goliat". Todas las sesiones de cine que veíamos los sábados y domingos a las tres de la tarde, fundamentalmente western y aventuras, podían ser luego perfectamente reproducidas en el cuarto de juegos, con las figuras disponibles y una buena dosis de imaginación. Todo estaba en nuestra cabeza, no nos hacían falta dioramas, ni costosas máquinas virtuales. El niño que no imagina, no es niño pero el hombre que ya no sueña, dejó encerrado a aquel niño dentro de su mazmorra interior. Esta mazmorra tiene paredes hechas de "responsabilidad", "estrés" y "cargas". El día a día nos hace reducir al máximo la imaginación, para poder afrontar los retos diarios basados en horarios y rigidez laboral. Pero es en ese punto de ahogo personal, cuando se debe utilizar el poder de la mente como sinónimo de herramienta de protección. La protección que da la evasión. Cuando somos adultos, añoramos esa época en la que vivíamos felices sin impedimentos, ni responsabilidades. No teníamos que enfrentarnos al mundo, sino que ya teníamos "nuestro mundo". Esta forma de sueño/defensa se ha reflejado en diferentes ocasiones en el mundo del celuloide. Analizaremos varias películas en donde la coraza de la mente reduce el impacto de la cruda realidad.

Una de mis películas preferidas, en cuanto al tema que estamos abordando, es ***"El laberinto del Fauno"*** **(2006)**, la obra maestra del director Guillermo del Toro. Desarrollada en la época de la posguerra española, cuenta la historia de Ofelia, una inocente niña que conoce a su padrastro, un capitán del ejército franquista en busca de unos maquis (resistencia republicana). La niña, gran lectora de cuentos de hadas, para escapar de una realidad violenta y sanguinaria, enmascara su día a día como si fuera uno de sus cuentos. Es la hija del rey de un país subterráneo, la cual debe pasar una serie de pruebas encargadas por un imponente fauno, para poder regresar a su reino. Se produce en ella una dicotomía realidad/ficción, en la cual todo lo que le pasa en su vida diaria, tiene su reflejo en ese mundo paralelo imaginario. Es su vía de escape para el dolor. Así vemos, como su padrastro que representa para ella la maldad absoluta, es reflejado en su "cuento" como los dos monstruos que aparecen en las pruebas: el Sapo gigante y el Hombre pálido. Al igual que el capitán guarda la llave de los víveres para salvaguardarlos de los maquis, ella debe conseguir la llave que tiene en su estómago un Sapo grotesco y si esta llave abre la despensa de los víveres, el Hombre pálido representa un devorador de niños que custodia una mesa llena de manjares, sin dejar que nadie los toque. Esta dualidad realidad/ficción, es para ella una herramienta de protección que permite que su cruda existencia, no le arrebate su inocencia. El Fauno es como su alter ego en esta realidad paralela, su lado mágico. Película altamente recomendable como perfecta expresión de esta "coraza imaginaria".

Otra película que ahonda en el tema de la evasión a través de los sueños, es ***"La Historia Interminable"*** **(1984)**. En esta cinta vemos como Bastian, un niño que sufre mobbing en su escuela y tiene problemas de autoestima, a través de la lectura de un Libro mágico, consigue hacer frente a su "Nada" interior y reconstruir su mundo real a través de la "Fantasía". Su avatar imaginario es Atreyu, un niño guerrero que es la antítesis de él, valiente y arrojado, consigue todo con el poder de su fe y la ayuda de sus amigos (Come Piedras, Vetusta Morla o el Dragón Blanco). La mimetización con el héroe imaginario, hace que Bastian se realice en la vida y supere sus traumas. En este caso, vemos claramente como la imaginación cumple una función de herramienta sanadora, a la vez de evasiva.

Siguiendo con esta línea argumental, tenemos recientemente una historia muy parecida en ***"Un monstruo viene a verme"*** **(2016)**, del director español Juan Antonio Bayona. Connor, un joven de perfil parecido a Bastian y con una madre enferma, intenta superar su angustia vital a través de la aparición de un mentor en forma de árbol humanoide, un viejo Tejo (en realidad, la parte de su subconsciente asociada a su madre). A través de las enseñanzas de este Tejo, el niño supera sus miedos y es capaz de hacer frente a la realidad que le golpea y angustia, en forma de pesadilla recurrente. Otra obra indispensable para poder valorar el poder de la mente.



Y por último, mi película favorita en cuanto a la máxima expresión del significado de la palabra "imaginación" es ***"Dentro del Laberinto"*** **(1986)**, protagonizada por el cantante David Bowie y la actriz Jennifer Connelly. En ella vemos como Sarah, una preadolescente obsesionada con los cuentos de princesas, debe cuidar de su hermano pequeño una noche, ya que su padre y su madrastra, deben ir a un evento. Abrumada por la responsabilidad de velar por el bebé, formula en alto un conjuro mágico mediante el cual Jareth, el rey de los Goblins (duendes), se lo lleva a su palacio, situado en lo alto de un tortuoso laberinto. Arrepentida por haber dejado que Jareth raptara a su hermano, debe iniciar una especie de viaje iniciático a través del Laberinto y recuperarlo. A través de ir superando pruebas, Sarah va comprendiendo que el paso de niña a adolescente implica una serie de nuevas perspectivas en su vida: responsabilidad, nobleza, valentía…

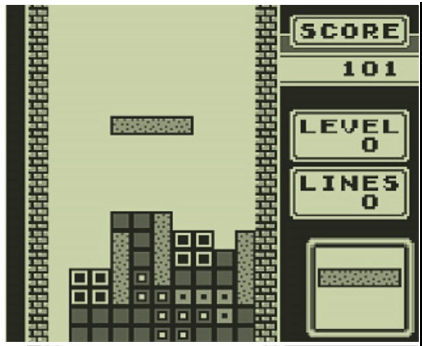
Valores todos ellos, inspirados en los personajes que va conociendo y los cuales van forjando su nueva personalidad (Hoggle, Ludo o Didimus). Jareth representa su parte fantasiosa, la niña que todavía queda en ella y que no quiere crecer. El quiere que ella se deje dominar por su imaginación y renuncie al mundo real. El transcurso de la historia muestra una lucha entre Realidad y Fantasía. La moraleja que deja la historia, es que llega un momento en nuestras vidas es que debemos aceptar que la realidad es nuestro destino, la madurez invade nuestra mente pero que siempre es necesario, dejar un hueco, un resquicio a nuestro niño interior, esa parte fantástica e irreal que puede ser usada como herramienta de evasión, de protección y de superación de uno mismo, ante el sufrimiento y el dolor que rodea a veces nuestra existencia.

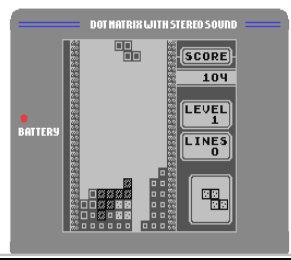
Como bien decía el poeta Neruda: *"El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta"*. Y no lo olviden, vuelen, vuelen tan lejos como puedan…Tal vez lleguen a un país donde los Tejos hablan, los Faunos nos proponen juegos, los dragones son blancos y los Goblins nos gastan alguna que otra broma pesada...

10 cartuchos de GAME BOY para llevarte a la playa

Game Boy hizo realidad uno de los mayores sueños de todo gran aficionado a los videojuegos: poder llevarte la diversión a cualquier sitio y disfrutar de tus juegos favoritos en la playa, en la montaña o en la piscina, por citar tan solo algunos ejemplos de lugares en los que disfrutar de tus vacaciones y de tu tiempo libre. Ahora que el verano se acerca y ya empezamos a sentir los efectos del calor sobre nuestra piel y nuestros castigados cuerpos tras un largo y duro año de trabajo, quizá sea la ocasión perfecta para desempolvar nuestra portátil favorita y darle una segunda vida. Si aún no has hecho las maletas y todavía estás a tiempo de meter tu vieja Game Boy en algún rincón de tu equipaje, dale un repaso a este artículo especial que te hemos preparado. Te damos 10 excusas perfectas (o casi) para que te lleves contigo la diversión en formato de bolsillo (o casi).

A modo de anécdota, os contaré que personalmente he llevado a la práctica la proeza de acabarme casi todos los juegos de los que hablo en este reportaje en la playa, por lo que podría decirse que este reportaje está basado en hechos reales. Jugar en la playa es un placer difícil de describir, especialmente a última hora de la tarde, cuando ya no hay tanta gente abarrotando el espacio. Que ustedes lo disfruten, amigos. Eso sí, no olvidéis echar unas cuantas pilas...

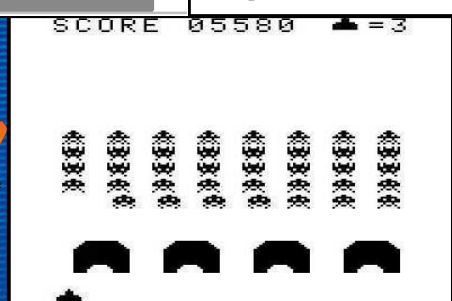




Empezamos pegando fuerte con un auténtico clasicazo entre los clásicos. Y además te lo ponemos realmente fácil, porque si tienes una Game Boy tienes todas las papeletas para tener también el Tetris, y es que venía de regalo con la consola en el pack más famoso y extendido que salió a la venta, al menos aquí en España.

Tener ente tus manos una Game Boy con el cartucho del Tetris dentro es un billete de ida sin retorno hacia un mundo de sensaciones y felicidad. Jugar al Tetris es un fenómeno que ya hasta se estudia en las universidades y da nombre a un efecto placebo ("el efecto Tetris") que se usa en Psicología para explicar las sensaciones y experiencias asociadas a los centros de placer del cerebro humano. No te vamos a contar a estas alturas en qué consiste el Tetris, pero sí te vamos a dar un consejo: juégalo en la playa, en la piscina o donde quieras, pero procura que no haya mucha gente a tu alrededor, porque las blasfemias e insultos que puedes proferir debido a su peligroso nivel de adicción y enganche son dignas de aparecer en los libros de Historia.

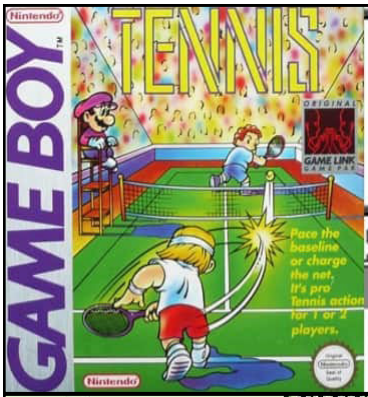
Posiblemente uno de los 10 mejores juegos para Game Boy de todo su enorme catálogo, sigue siendo a día de hoy, y con permiso de la versión arcade original, mi versión favorita del juego que ha batido todos los records habidos y por haber. Tiene una jugabilidad perfecta, y si eres capaz de perdonarle el no poder jugar en color (a mí personalmente me da exactamente igual, lo que quiero es disfrutar con un juego), Tetris para Game Boy hará que los centros de placer de tu cerebro se enciendan como las lucecitas de un árbol de Navidad. Diversión retro en estado puro, no han pasado los años por el Tetris de Game Boy y sospecho que nunca lo harán.

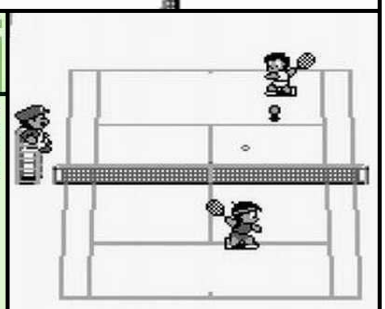


Uno de los motivos por los que adoro a Game Boy es porque entre sus juegos abundan los clásicos retro inmortales, como es el caso de este Space Invaders que ahora nos ocupa. Quizá sea porque pasé incontables horas jugando y viendo jugar a la máquina recreativa original aquellas largas y maravillosas noches de las vacaciones de verano, quizá sea porque era niño o quizá sea porque Space Invaders siempre me ha fascinado a pesar de lo mal que ha envejecido con el paso de los años, lo cierto es que llevarte este cartucho junto con tu Game Boy a la playa o a la piscina es toda una experiencia gloriosa. La versión para la portátil de Nintendo es una de las mejores, pese a lo rudimentario de su desarrollo y su factura técnica, precisamente por eso, porque la magia del clásico original es intocable y porque la gracia está en jugarlo tal y como era, sin necesidad de nuevos fondos ni espectaculares escenas de video, aquí lo que cuenta es moverse rápido, saber esquivar y disparar aún más rápido todavía.

Sentirás un alivio especial y cómo sube tu adrenalina cuando a medida que las naves de los invasores se acerquen a tu línea de defensa también aumente tu capacidad y velocidad de disparo, será entonces cuando la cosa se ponga interesante: al principio el ritmo es desesperantemente lento, pero poco a poco la cosa se anima, Space Invaders va en crescendo, como las grandes obras maestras, sabiendo dejar para el final lo mejor de lo mejor. Uno de los mejores juegos para llevarte a la playa en verano, te harán sudar la gota gorda, y justo después de unas cuantas buenas partidas a Space Invaders y haber entrado en calor, será el mejor momento para tirarte al agua de cabeza.

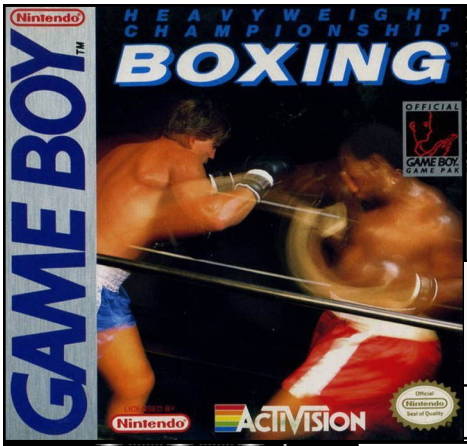
Disfrútalo tú solo o en compañía, pero recuerda que mientras más gente haya a tu alrededor peor lo tendrás para disimular los gritos de cabreo cuando te maten. Porque te van a matar, te lo aseguro. No tiene final, cada vez va más rápido hasta que mueres. Como la vida misma. Disfruta mientras dure...

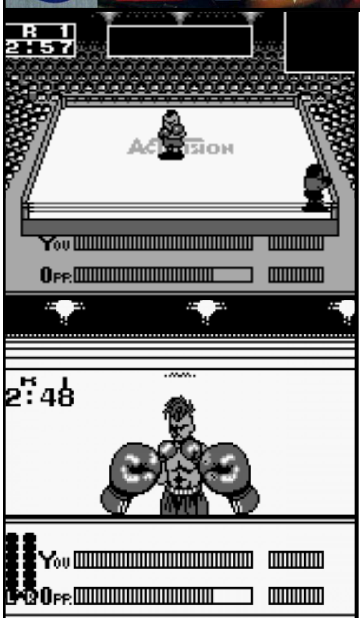




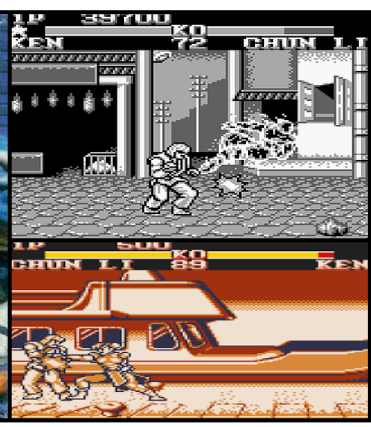
La Game Boy también era ideal para los juegos deportivos, es un género que se le da especialmente bien a la pequeña de Nintendo. Si puedes echar en la maleta el Game Boy Tennis no te arrepentirás, es una apuesta segura.
Ahí tienes a Mario como estrella especial invitada, haciendo de juez de silla para ser testigo de algunos de los mejores y más vibrantes partidos de tenis que una consola pueda ofrecerte.
Hoy en día, y después de haber probado Virtua Tennis y otros grandes exponentes de este deporte, no te sorprenderá comprobar que este pequeño cartucho no es rival para los grandes del género, pero la experiencia de jugar a Tennis en Game Boy tumbado en la arena de la playa o en tu toalla es absolutamente impagable. Es un auténtico vicio, no podrás parar hasta ganar sus torneos, y te aseguro que te preguntarás con asombro cómo es posible que una consola tan primitiva y tosca como la Game Boy y un juego tan rústico y básico como este sean capaces de producir tal diversión y generar situaciones en las que sentirás que lo que está en juego es mucho más que un partido de tenis. Una maravilla.

Otra pequeña joya de Game Boy y el deporte, NBA All Star Challenge es una gloria del pasado que si lo juegas hoy en día te recordará porqué te gustaba el baloncesto cuando estabas en el Instituto, y porqué las estrellas clásicas de la NBA como Michael Jordan o Larry Bird eran mucho más grandes que cualquiera de las actuales.
Aunque solo fuera por hacer ese particular viaje al pasado y rememorar a las estrellas más emblemáticas de este deporte de los años ochenta, ya merecería la pena llevarse este NBA All Star Challenge a la playa o la piscina, pero es que además se trata de uno de los juegos más divertidos para tu Game Boy por méritos propios, independientemente de que te guste o no el baloncesto.
Para los fans del ZX Spectrum, deciros que este cartucho tiene grandes reminiscencias de aquel fabuloso Fernando Martin Basket Master del que también te hablamos en este mismo número de la revista. Si has jugado al anterior te resultará imposible no sentir una especie de déjà vu cuando te enfrentes a tu rival en el modo principal de uno contra uno de NBA All Star Challenge. Si por el contrario optas por participar en la modalidad de tiros libres a canasta, descubrirás cómo un modo de juego tan básico y elemental puede ser algo tan sumamente divertido. Te dan ganas de aplaudirte a ti también cuando consigues encestar.
Y es precisamente por esa capacidad que tiene este cartucho para entusiasmarte y meterte en los partidos por lo que es una alternativa excelente para darle de comer a tu Game Boy. Jugarlo en la playa o en tu lugar favorito de relax veraniego es toda una sensación. Ideal para echar unas partidas rápidas y quedarte con la placentera sensación de haber comido bien sin tener el estómago lleno y sentirte pesado. Como los aperitivos más sabrosos y los mejores platos, se disfruta mejor en pequeños bocados y en pequeñas cantidades. Ideal para darte un descanso de otros juegos más intensos y volver luego a ellos al cabo de un rato.
Tuvo una segunda parte que mejoraba a éste en todos los aspectos, pero le rendimos tributo y le tenemos un cariño especial por haber sido el primero.

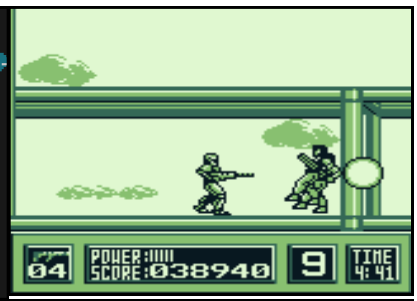




Y continuamos con el deporte, aunque poco a poco y de forma sucinta nos vamos adentrando en otro género, el de los juegos de lucha.
Game Boy también cuenta con varios juegos de peleas que te proporcionarán incontables horas de diversión, sangre, sudor y lágrimas. Heavyweight Championship Boxing, que así se llama el invento, te trae toda la emoción y la épica del boxeo hasta tu pequeña Game Boy y el lugar donde tú elijas jugarlo. Aquí lo tienes todo para disfrutar del boxeo en toda su gloria. No necesitas gráficos foto realistas ni complicadas secuencias de botones para ejecutar espectaculares combos, los dos botones de tu Gameboy y las flechas direccionales de movimiento son todo lo que necesitas para emular los dos brazos y el tronco de un boxeador que se mueve, esquiva y golpea como si estuviera en un ring de verdad.
El juego tiene dos vistas y dos planos de ejecución totalmente distintos: al empezar el combate, una vista lateral te dará la posibilidad de acercarte a tu rival e intercambiar los primeros golpes, pero cuando entres en el cuerpo a cuerpo se activará la vista en primera persona, el verdadero motor del juego, y donde Heavyweight Championship Boxing da lo mejor de sí.
Deberás usar los dos puños sin parar, acertar al rival en donde no sea capaz de cubrirse y ser rápido, tener puntería y saber esquivar. No se trata solamente de machacar botones y de dar puñetazos, si abusas de esta mecánica tu boxeador se cansará y la potencia de tus golpes caerá en picado. Además, deberás saber cuando retirarte y cubrirte de los puñetazos de tu enemigo. Es muy simple pero la diversión es directamente proporcional a su sencillez, pruébalo y sabrás lo que es apagar la consola y quedarte con ganas de darle un puñetazo a alguien. Mítico.



Y hablando de juegos míticos, Street Fighter no suele faltar en ninguna lista. Aquí no iba a ser menos, y además de ser una pequeña gran joya del catálogo de Game Boy es también un desafío a toda lógica y a todas las leyes de la programación. Muchos se reían ante la remota posibilidad de meter un juegazo como Street Fighter II dentro de un cartucho de Game Boy, el desafío era poco menos que imposible, pero si algo vino a demostrar esta pequeña maravilla es que los límites y las normas están para romperse. No solo capta a la perfección la esencia del original, sino que además incorpora varios personajes que solo estaban disponibles en revisiones posteriores del mismísimo arcade. Toda una proeza técnica, Street Fighter II para Game Boy es una apuesta segura y una excusa perfecta para llevarte tu vieja portátil a la playa.
Es tan adictivo y épico que tu pobre Game Boy puede acabar metida en la arena o en el fondo de la piscina si te descuidas, más de una vez te retorcerás acompañando el movimiento de tu personaje en pantalla en un intento de evitar la derrota, te agitarás y te colocarás de todas las formas posibles en tu toalla, intentando que la gente a tu alrededor no se dé cuenta de que estás librando una gran batalla. Así es Street Fighter II en Game Boy, pequeño pero matón.



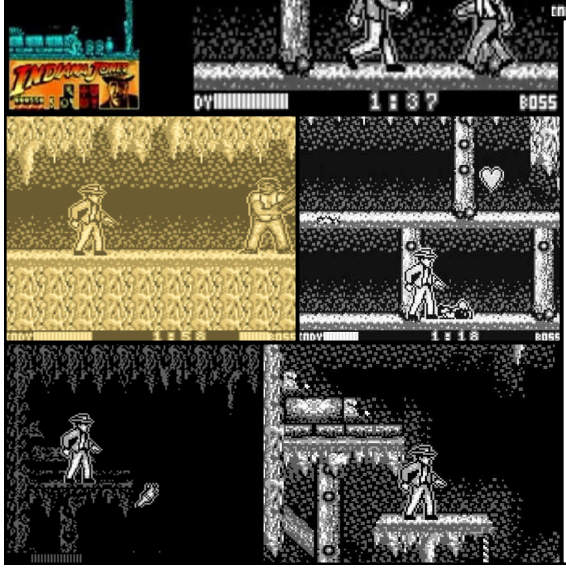
Otra fuente inmensa y muy rica de la que se nutría el catálogo de juegos de la Game Boy era la de los juegos basados en películas o en series de televisión, de entre los cuales Robocop es uno de sus máximos exponentes, si no el mejor, por una serie de razones que trataremos de aclarar a continuación.

En primer lugar, Robocop para Game Boy es un pequeño GRAN juego, en mayúsculas, porque contiene todo lo que lo hizo mítico en los salones recreativos y en sus respectivas conversiones domésticas. La versión de Game Boy no tiene absolutamente nada que envidiarle a sus hermanos mayores para otros sistemas mucho más potentes, lo cual ya es todo un logro.

En segundo lugar, Robocop en Game Boy se disfruta incluso más que en otras consolas o sistemas, gracias a una jugabilidad imbatible y una dificultad exigente pero justa que sabe recompensar tus esfuerzos por superarte. Tiene unos gráficos que a veces rozan peligrosamente el techo técnico de la consola, y sabrá cautivarte a poco que seas fan del personaje. Si además has jugado anteriormente a cualquiera de sus versiones "mayores", sabrás valorarlo doblemente, porque agradecerás el buen hacer de Ocean a la hora de comprimir toda la parafernalia asociada a Robocop en este pequeño cartucho.

Jugarlo en la playa es toda una experiencia, fue allí concretamente donde yo me lo conseguí terminar por primera vez, en la comodidad de una tumbona y en un fantástico atardecer que fue aún más glorioso por el hecho de haberme acabado tan magnífico juego. Jamás había disfrutado tanto de una partida a Robocop como en aquella tarde inolvidable de verano, sol y playa. No sé aún muy bien si fue por el hecho de estar disfrutando de unas vacaciones o si bien se debió al puro y simple disfrute de tener una Game Boy y el cartucho de Robocop a mano, pero desde luego es una de esas experiencias que no se olvidan fácilmente.

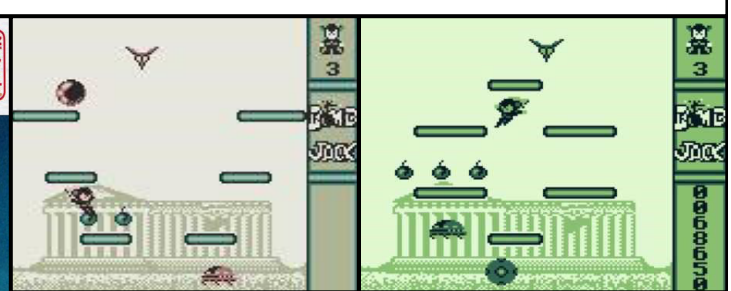
Si buscas un juego para Game Boy que sea emocionante, divertido, con una dificultad de las de antes y que sobre todo sepa recompensarte, Robocop es tu juego. No puede faltar en tu colección.

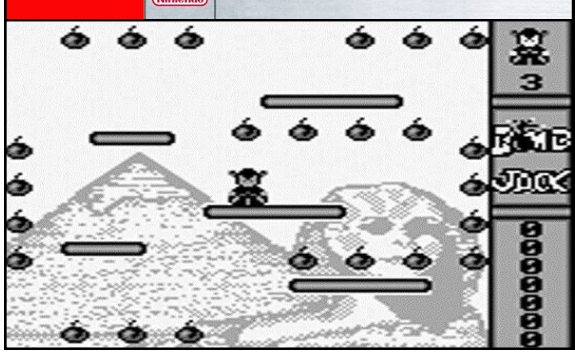


Otra gran película y otro gran juego para Game Boy, Indiana Jones y La Última Cruzada es otra gloria jugable que te hará frotarte los ojos en más de una ocasión y preguntarte si realmente se trata de un cartucho de Game Boy. Su calidad gráfica y su factura técnica en general es de sobresaliente, otro caso más de un juego que lleva hasta el límite las capacidades de la consola. Un juego ideal para jugarlo en vacaciones, más que nada porque es un poco complicado (a veces demasiado) y vas a necesitar tiempo para aprenderte los recovecos del mapeado de algunas fases y necesitarás perfeccionar tu técnica para no fallar en la ejecución de los saltos y las secciones de plataformas. Alterna además las fases de habilidad con ciertas peleas contra enemigos finales de nivel que pondrán a prueba tu habilidad. Es un juegazo redondo que tan solo podría echarte atrás si eres de los que se rinden con facilidad ante los desafíos realmente exigentes, no es un juego para niños, estás advertido. Recuerda poderosamente a la versión para ZX Spectrum del mismo título, lo cual no es de extrañar debido a las grandes similitudes existentes entre la arquitectura de ambas máquinas, pero aunque lo jugaras en ordenador en su día, sigue siendo toda una experiencia poder llevártelo a la playa o a donde quieras.

Aunque para esa época (comienzos de la década de los 90) ya habíamos tenido ocasión de jugar al que posiblemente sea el mejor videojuego basado en las Tortugas Ninja que jamás se haya hecho (me refiero a la máquina recreativa de Konami), muchos tuvimos la suerte de llevarnos a casa (y gracias a la portabilidad de Game Boy, realmente a cualquier sitio que nos diera la gana) un gran juego exclusivo para este sistema protagonizado por nuestros queridos quelonios ninja: Fall of the Foot Clan es todo un juegazo con unos gráficos increíbles para tratarse de una Game Boy y unas animaciones fluidas y muy bien trabajadas, que a veces te harán creer que estás viendo un episodio de la serie clásica de animación.

A pesar de las evidentes limitaciones del sistema y de los años transcurridos, Fall of the Foot Clan sigue siendo uno de los mejores juegos de las Tortugas Ninja a los que puedas jugar. Es ideal para un rato de playa o de piscina, ponte los auriculares y desconecta. Te sumergirás en una divertida e intensa aventura que además de asequible por su dificultad moderada resulta especialmente recomendable para partidas rápidas y satisfactorias. Es posible terminarlo en menos de media hora y quedarte con un excelente sabor de boca. Al principio de cada nivel podrás elegir a tu tortuga favorita para adentrarte en cada fase y abrirte camino entre las legiones de soldados del clan de Shredder, pero si eres derrotado capturarán a tu héroe y deberás continuar con las otras tortugas restantes hasta llegar al final. Bueno, espectacular, divertido y corto. A por él.





Terminamos nuestro repaso a estas diez pequeñas joyas con otro gran clásico retro al que seguramente habrás jugado antes en alguna de sus populares conversiones domésticas, nada más y nada menos que el inmortal Bomb Jack.

Esta versión para Game Boy vuelve a ser prácticamente un calco de su homónimo para el ZX Spectrum, pero quizá precisamente por eso nos resulta tan entrañable y jugable. Ya en el añejo pero querido ordenador de Sinclair era uno de sus juegos más asequibles y jugables, por lo que no es de extrañar que esta versión "heredera" de la anterior conserve gran parte de su espíritu.

En Bomb Jack deberemos recoger todas las bombas de cada escenario antes de que exploten, manteniendo el esquema básico y las mismas mecánicas que hicieron popular el juego hace ya muchos años. Lo que cambia aquí es el hecho de que lo tienes todo en la palma de tu mano para jugar y disfrutar de uno de los mejores videojuegos para Game Boy que puedas encontrar, y además te lo puedes llevar a donde quieras. Un juego ideal para la playa o la piscina, si no dispones de mucho tiempo te puede proporcionar unas cuantas buenas partidas rápidas y luego quizá prefieras continuar tu plan de actividades con un buen baño, antes de secarte con la toalla y cambiar de cartucho. Tienes donde elegir.

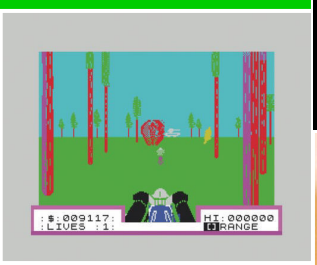
El ZX Spectrum fue nuestro primer contacto con el mundo de los videojuegos para muchos de los que aún seguimos metidos en esto. Han pasado muchos, muchos años desde que la fabulosa y revolucionaria máquina de Clive Sinclair alegrara los días de nuestra infancia, pero si algo permanece exactamente igual que el primer día en nuestra memoria y nuestro corazón es el recuerdo de aquellos juegos absolutamente fantásticos que, al igual que los buenos licores, no han hecho más que ganar atractivo con el paso de los años. A continuación, comprobaremos si algunos de aquellos juegos eran realmente tan buenos o si por el contrario es la nostalgia lo que nubla tu juicio y te hace recordarlos mejores de lo que eran. ¿Preparado?... Pues pulsa LOAD"" y luego dale al ENTER… ¡Allá vamos!

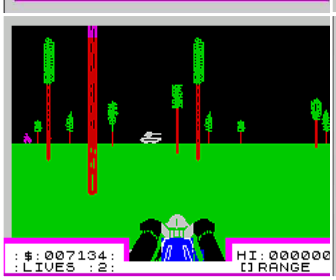
Abrimos fuego con una auténtica bomba. Deathchase era uno de los juegos más rápidos, divertidos y adictivos del enorme catálogo del queridísimo "gomas". Pilotando una especie de futurista moto jet voladora debíamos perseguir y eliminar a los vehículos enemigos esquivando por el camino una verdadera lluvia de árboles, arbustos y troncos de madera que siempre, o casi siempre, acababan provocando que te estamparas contra uno de ellos.

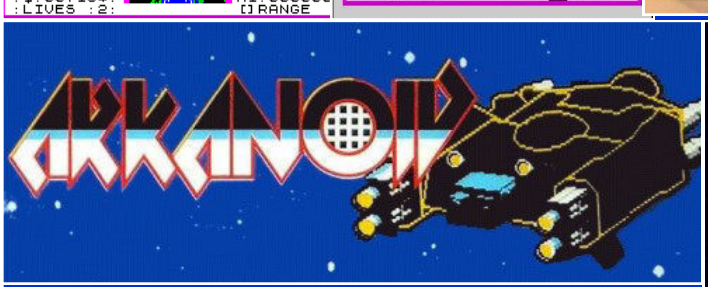
Los fans de La Guerra de las Galaxias (entre los que me contaba hasta que llegó Disney y lo destrozó todo) seguramente habrán imaginado una y mil veces que aquellas locas persecuciones a velocidad de vértigo por entre los árboles eran en realidad una recreación de la famosa escena de El Retorno del Jedi. No sé si serán cosas mías o le ocurría a alguien más, pero en fin, son cosas de niño después de todo.

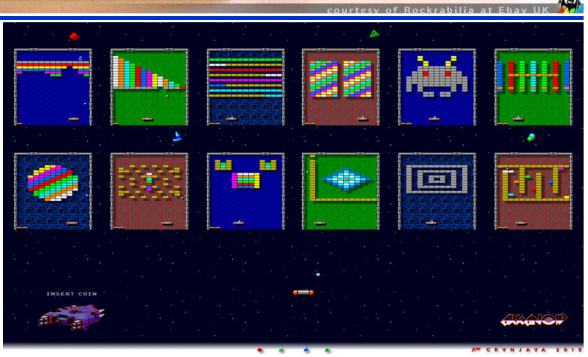
Lo que no es una cosa de niños es el increíble mérito que tiene este juego, meter toda esa sensación de velocidad en un diminuto programa de Spectrum no es moco de pavo.

Un ejemplo más de que antiguamente los juegos eran puro arte.





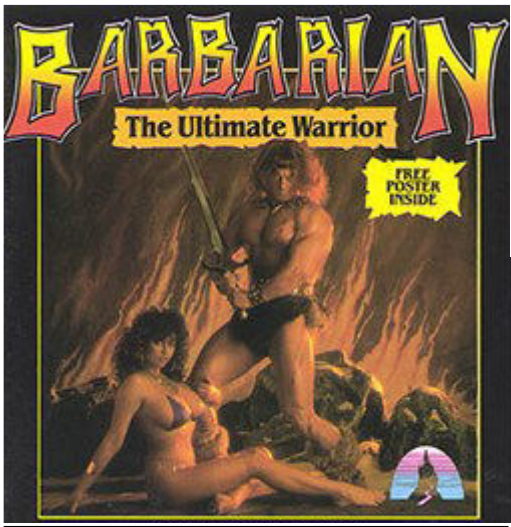




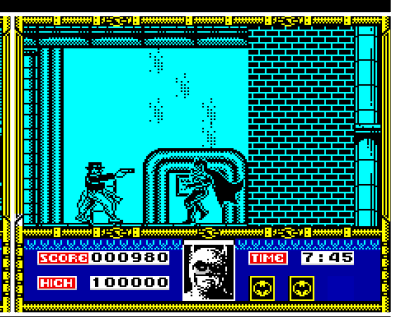
Arkanoid en Spectrum no es que fuera una buena conversión de la genial máquina recreativa (lo era, ya lo creo que lo era), sino que incluso me atrevería a decir que llegaba a superar al arcade de Taito en algunos aspectos, y es que tenía una jugabilidad casi perfecta, una dificultad ligeramente inferior a la recreativa y una suavidad en el manejo de la nave que ofrecían un producto final absolutamente apetecible. Si a esto le añadimos que era uno de los juegos que más colorido ofrecía en pantalla al mismo tiempo, ahí tenemos la explicación de su incuestionable éxito.

No es que a ti te pareciera bueno, es que realmente lo era. Gracias a la emulación seguimos disfrutándolo y preservamos el legado que supone esta gloriosa conversión. Si crees que la nostalgia nubla tu juicio vuelve a echarte unas partidas al Arkanoid de Spectrum y te darás cuenta de dos cosas: una) sigue siendo genial a pesar del tiempo transcurrido, y dos) tiene un mérito increíble meter toda esa información en un juego así de pequeño pero tan grande y mítico al mismo tiempo.

Efectivamente, era bastante difícil, tremendamente duro, de hecho, pero gracias al Arkanoid de ZX Spectrum también descubrí otras dos cosas más: una) los pokes o trucos de la época para jugar con ventaja (había uno que te proporcionaba vidas infinitas), y dos) que aquello no me gustaba absolutamente nada y que me sentía mal haciendo trampas. Creedme, era (y sigue siendo) mucho mejor jugar sin trucos. La sensación de recompensa es insuperable.



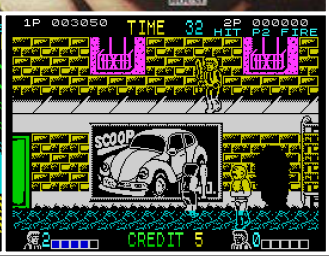
Otro gran clásico inmortal que no puede faltar en ninguna lista de favoritos del Spectrum es el Barbarian, un juegazo de 10 sobre 10 que casi 40 años después de su estreno sigue siendo un festival de luz, color, adicción y espectacularidad gráfica. Por supuesto que no puede competir con nada actual, pero tampoco sería una comparación justa ni tendría sentido, ni se pretende. En Barbarian, un niño de los años 80 tenía toda la emoción y todo lo que necesitaba para dejar volar la imaginación. Un guerrero bárbaro (¿alguien ha dicho Conan el Bárbaro sin licencia por ahí?...Sí, yo también lo pensé en su tiempo) con una afilada y mortífera espada en mano combatiendo cuerpo a cuerpo contra agresivos enemigos, a los que siempre intentabas derrotar por la vía rápida, es decir, cortándoles la cabeza con aquél inolvidable y mítico movimiento rotatorio que podía decapitar al rival de un solo golpe, y por culpa del cual acababas perdiendo más de un combate. Barbarian está lleno de anécdotas, tardes inolvidables de partidas jugando contra ese pobre amigo al que invitabas a tu casa a jugar con el único propósito de dejarle en ridículo y cortarle la cabeza. La espectacular carátula del juego, la foto de Maria Whittaker, los gráficos que parecían más propios de un ordenador mucho más potente que de un simple y humilde ZX Spectrum, la música de la pantalla de presentación (¡un juego de Spectrum con música!)...Estaba claro que estábamos ante algo más que un simple juego más de Spectrum. Barbarian es un imprescindible y no falta en ninguna lista de favoritos para nuestro entrañable Speccy.
Vuelve a jugarlo y lo descubrirás intacto: el tiempo no ha pasado por él. Era genial hace casi 40 años y lo sigue siendo hoy en día.



Cuando se juntan en una misma frase Batman y Spectrum, es inevitable que se acabe por hablar del mítico e inolvidable juego de Jon Ritman, al que ya hemos dedicado varias páginas en anteriores números de Play Again por méritos propios y evidentes, pero lo que no suele ser tan evidente o lo que no todos parecen recordar es que de los tres juegos de Batman que aparecieron para el Spectrum el tercero y último de ellos dejó el listón realmente alto.
Estamos hablando del juego de la película de Batman de Tim Burton (1989), uno de los mejores de su generación y de paso, uno de los más potentes de la recta final de la vida más o menos útil y comercial del Spectrum. Estábamos a punto de entrar en la década de los 90, la que indiscutiblemente fue la década de las consolas y un relevo generacional en más de un sentido, y para esas alturas el Spectrum no tenía secretos para los programadores, acostumbrados ya a exprimir el techo de las posibilidades técnicas de la máquina mil y una veces. Batman The Movie recuerda poderosamente al Robocop que ya disfrutáramos como enanos tan solo un año antes, y no es de extrañar, porque ambos juegos son de Ocean y se nota la mano de los artistas detrás de las bambalinas. Algunas fases son prácticamente un calco de las de Robocop, y esto no es algo necesariamente negativo. De todas formas el juego tiene méritos propios para destacar por sí mismo, y es que tiene en su variado desarrollo una de sus principales bazas. Hasta tenía fases en las que pilotábamos el imponente y elegante Batmovil a todo gas por las calles de Gotham. Todo un juegazo. Te hará creer que el Spectrum tenía más de 8 bits.

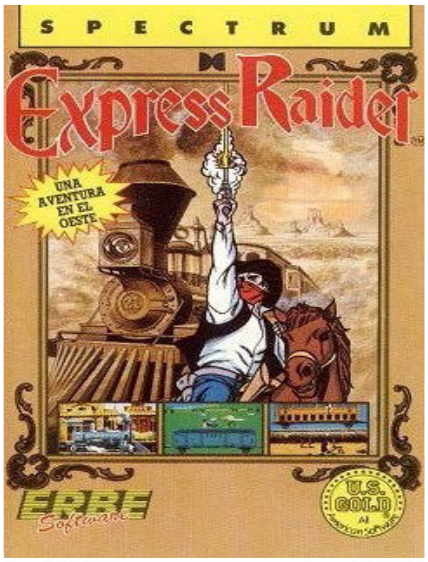
A menudo solemos hablar de lo bien hechas que estaban las conversiones de recreativas en Dreamcast, y con menor frecuencia en consolas de menor potencia en generaciones anteriores a la bestia de 128 bits de Sega, pero lo que muchas veces se nos olvida es que hubo una época en la que un modesto y limitadísimo hardware de 8 bits era capaz de emular las experiencias y las sensaciones que nos transmitían los arcades en que estaban basados muchos de sus juegos.

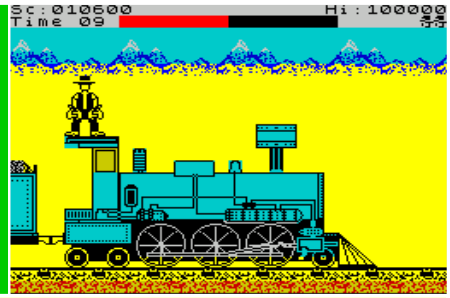
Commando para ZX Spectrum es un ejemplo perfecto de esto que estamos hablando: absolutamente todo lo que hacía de la placa original de Commando algo especial está presente en la conversión para nuestro querido ordenador de teclas de goma y sus sucesores, clones y sucedáneos: es literalmente imposible pedirle más a un software de 8 bits. Hasta los gráficos cumplen con solvencia esta vez, por no hablar de un scroll suave y muy logrado que no tiene nada que envidiarle a la máquina recreativa, y ante todo y por encima de todo, una jugabilidad perfecta que es un calco exacto del Commando al que jugabas en tu salón de recreativas favorito o en el bar de la esquina. Sentirás la adrenalina correr por tus venas cuando al final de cada nivel veas venir hacia ti a todo un escuadrón de enemigos armados hasta los dientes y te veas obligado a correr más que sus balas. Moverte entre lluvias de proyectiles y devolver el fuego sin morir en el intento es una experiencia difícil de olvidar, mucho más si lo jugaste siendo un niño. Volver al Commando de ZX Spectrum pasados unos años lo convierte en algo realmente único, en primer lugar porque te das cuenta de que asombrosamente sigue siendo muy divertido, y en segundo lugar pero no menos importante, aprendes a apreciar aún más el tremendo esfuerzo que se hizo en su día para encapsular la grandeza de un clásico como Commando en una conversión doméstica tan pequeña pero, al mismo tiempo y paradójicamente tan grande. Una obra maestra que debería figurar en el Top 20 de cualquier buen aficionado al ordenador de Sinclair, tanto si lo jugaste en su día como si lo haces ahora.



Y hablando de buenas conversiones de recreativas, cómo no traer a la palestra este otro gran clásico al que muy posiblemente le dedicaras unas cuantas horas de tu juventud.

Los hermanos Billy y Jimmy Lee son los culpables de haber destrozado miles de joysticks de toda una generación de jugadores, por no hablar de la pobre y sufrida barra espaciadora de tu Spectrum, que nunca volvió a ser la misma después de jugar a dobles con el teclado. Double Dragon es un ejemplo perfecto de todo lo que una buena conversión de arcade debe tener: buenos gráficos (al menos efectivos y contundentes en el caso de un hardware limitado como lo es del Speccy), scroll decente que no moleste y sobre todo una jugabilidad que te haga disfrutar como un enano y te haga olvidarte de que estás jugando a una versión menor. Jugando a dobles es donde Double Dragon demostraba todo su esplendor y su grandeza: juegos posteriores suprimieron al segundo jugador y sin embargo esta pequeña joya demostró que cuando se quiere, se puede. Hacer las cosas bien es cuestión de talento, horas de trabajo y ganas de hacerlo bien. Todo ello se conjuga de manera magistral en este gran juego de lucha callejera para tu Spectrum. Es incluso mejor que el original en algunos aspectos.



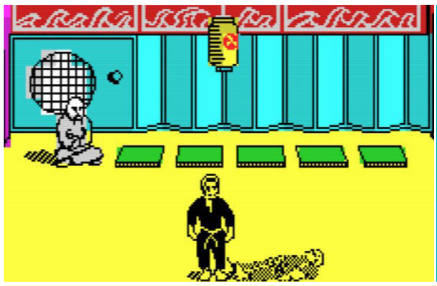


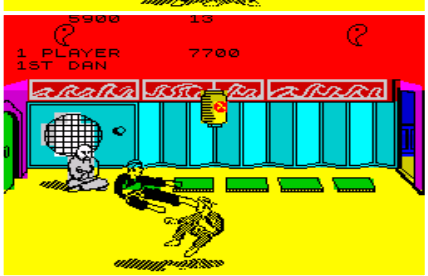
Algunas conversiones de recreativas para Spectrum eran incluso tan buenas, que no te enterabas de que eran conversiones de un arcade hasta pasados bastantes años. En aquella época poco te importaba si la conversión era mejor o peor, tú solo entendías de juegos divertidos y otros que no lo eran tanto, y si se trataba de un juego original para tu ordenador o de una conversión procedente de una máquina recreativa era algo que en la mayoría de los casos se quedaba en una anécdota. El caso de Express Raider es uno de estos, lo disfruté muchísimo de pequeño, le dediqué horas y horas y hasta mucho tiempo después no lo vi en un bar, para mi sorpresa y asombro. Y es que la versión para Spectrum era tan condenadamente buena que nada te hacía sospechar que aquello tuviera su origen fuera de tu ámbito doméstico. Simplemente acepté que ese curioso juego con un ladrón como protagonista (¡toda una novedad: aquí eres el malo de la película!) era un juego de Spectrum, y años después al verlo en su versión original arcade mi mente de niño (ajeno a todas esas triquiñuelas) pensó que la máquina era una versión del clásico de Spectrum pero con mejores gráficos y sonidos. Si os paráis a pensarlo tiene su lógica, y es que al fin y al cabo el Express Raider de Spectrum era tan bueno que realmente podría haber inspirado una recreativa o hasta una película, ya puestos a imaginar. Tiene calidad más que de sobra para convencer a cualquier escéptico que pueda dudar de la capacidad de un ordenador de 8 bits para divertir y ofrecer partidas emocionantes y vibrantes. ¿Cómo describir si no esas épicas peleas en la parte de arriba de los vagones del tren? ¿Cómo describir si no esas galopadas a lomos de nuestro veloz caballo, en las que además de correr debíamos apuntar con cuidado a los objetivos escondidos entre los vagones?...Espectáculo y épica en estado puro.

Ya no se hacen juegos como Express Raider, y una conversión así de buena en un ordenador como el Spectrum es una demostración de que cada juego era un pequeño milagro. Si nunca lo has jugado todavía no sabes realmente de qué es capaz tu Spectrum. Si por el contrario ya lo jugaste en su día quizá vaya siendo hora de que vuelvas a revisitarlo otra vez, se merece una revisión y un homenaje. ¡Viajeros al tren…!

No me importa en absoluto reconocer que Fernando Martín Basket Master sigue siendo el mejor juego de baloncesto al que he jugado jamás. No sé si es porque los juegos de basket de nueva generación son tan hiper realistas que ya no me parecen ni un videojuego, o porque el valor sentimental es un extra de serie a tener en cuenta, pero sea como fuere, esta pequeña joya de Dynamic nunca bien ponderada sigue siendo un verdadero pelotazo y un pequeño pedazo de la historia del baloncesto en nuestro país y, de paso, de la misma industria del videojuego.

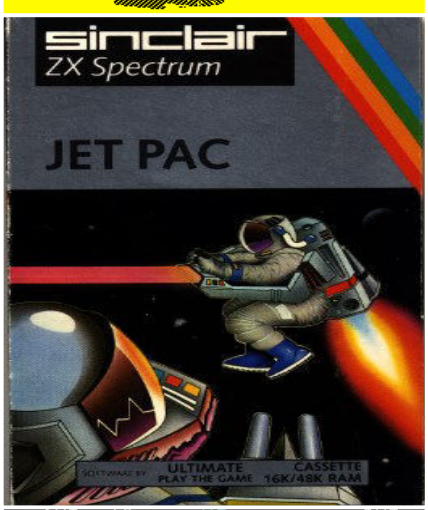
Dos cosas llaman poderosamente la atención de Fernando Martín Basket Master: la primera es que hace uso de una licencia atractiva como lo era en aquellos días la del tristemente fallecido Fernando Martín (el que fuera nuestro mejor jugador en la NBA), adelantándose a su tiempo de manera revolucionaria con una tendencia que hoy en día nos parece muy normal, como es la de hacerse con la imagen de un deportista famoso como reclamo. Y en segundo lugar, tiene una jugabilidad por la que no parecen pasar los años: como te digo, sigue siendo el juego de basket uno contra uno más divertido y adictivo al que he jugado. No es la nostalgia (que también), es que el juego era así de bueno.





¿Quién dijo que el Spectrum no era capaz de mover grandes juegos de lucha? Quizá no pudiera tirar de ciertos juegos más elaborados, pero tiene tantas joyas entre las filas de su catálogo que tampoco se echaron en falta más cosas. The Way of the Exploding Fist ("El FIST" para los amigos) era uno de esos juegos asombrosos que te dolía dejar en el olvido cuando decidiste (erróneamente) dejar atrás tu Spectrum y dar el salto al mundo de las consolas. Afortunadamente años después, y tras haber madurado un poco (tampoco demasiado), nos dimos cuenta de que para avanzar a menudo es necesario retroceder, y debido a esto nunca es tarde para echar la vista atrás y recuperar las viejas glorias. Ser aficionado a los grandes videojuegos de hoy en día no está reñido con saber apreciar y valorar viejas obras de arte como este Way of the Exploding Fist.

Tanto si lo jugaste en su momento como si llegas a él a través de un emulador en tiempos modernos, descubrirás que se trata de un juego lleno de posibilidades en el que prima la destreza y la habilidad real en el combate por encima de la rudimentaria técnica de machacar botones a tontas y a locas. Para vencer en Fist deberás calcular con precisión cómo, cuándo y dónde golpear a tu oponente. No solo es el mejor juego de kárate al que haya jugado, por extensión es también uno de los mejores juegos de lucha que he tenido la suerte de probar. Además los enemigos hacen gala de una inteligencia artificial asombrosa: si abusas mucho de un determinado tipo de golpe, aprenderán a cubrirse cada vez más rápido y mejor, lo que hará cada vez más difícil vencer en los sucesivos combates. Por este motivo y muchos más te parecerá mentira estar ante un juego programado para una plataforma de tan solo 8 bits, pero al fin y al cabo de eso trata este reportaje, si algo tienen en común la gran mayoría de juegos analizados es que daban la sensación de correr en un ordenador que tuviera bastantes más de 8 bits. The Way of the Exploding Fist es una pequeña obra de arte que no debes perderte.



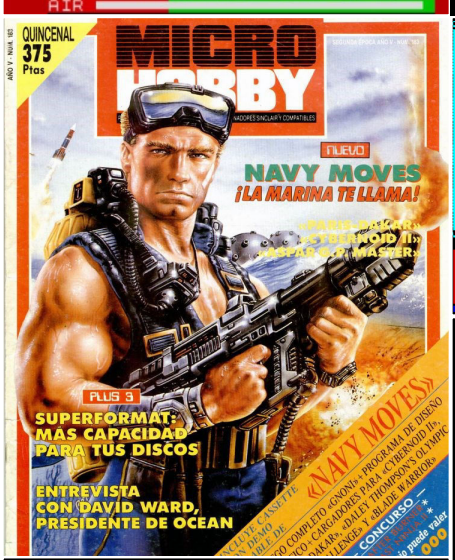
Nunca algo tan sencillo proporcionó tanta diversión. Así de simple. Si algo tienen en común grandes títulos inmortales como Pac-Man, Tetris o por qué no, este mismo Jet Pac de ZX Spectrum, es que agarrándose a un clavo ardiendo de minimalismo sabían sacar un gran partido de donde apenas hay algo. En Jet Pac el desarrollo y el concepto del juego es realmente simple: encarnamos a un astronauta que se ha quedado extraviado y sin combustible para volver a casa. Recolectar el combustible suficiente para reactivar nuestro cohete espacial y salir de ahí no será tarea fácil: estamos rodeados de extrañas formas de vida alienígena que harán lo imposible por acabar con nosotros.

Si tienes la habilidad suficiente para sobrevivir entre estas mareas de enemigos y poder rellenar de combustible tu cohete, podrás decir que eres alguien realmente hábil y pasar a la siguiente pantalla. Yo no recuerdo haber pasado jamás de la quinta o la sexta pantalla, a decir verdad, pero sí recuerdo que fue uno de los muchos juegos de Spectrum a los que dediqué horas muertas en su día y que, muchos años después, a través de la emulación en la Dreamcast, volví a disfrutar como el primer día. Los juegos buenos y verdaderamente únicos son así, el tiempo no pasa por ellos.

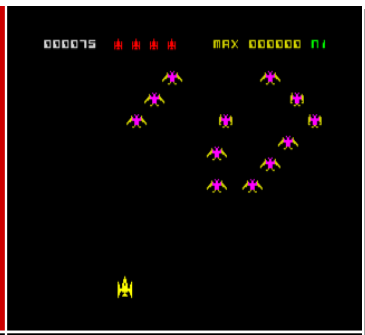
A su genialidad habría que añadir un detalle que lo hace aún más grande, y del que casi nunca se suele hablar: en un alarde de virtuosismo técnico, el joystick responde a nuestro pulso haciendo que nuestro astronauta protagonista salte más o menos alto en función de la fuerza con la que movamos la palanca. Es algo que no he vuelto a ver en muchos años y que para tratarse de aquella época me sigue dejando estupefacto.

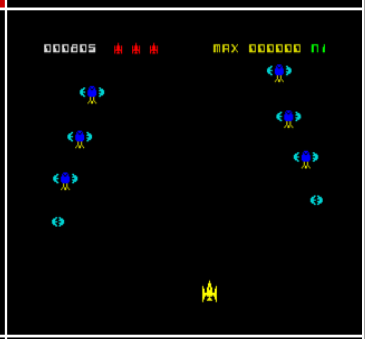
A menudo se le achaca al ZX Spectrum y en concreto a muchos de sus juegos (con bastante ligereza) el hecho de tener una dificultad muy elevada y por ello ser poco jugables, o debido a esto tratarse de algo negativo, cuando lo cierto es que yo siempre lo he visto justamente al contrario. Es cierto que muchos de sus juegos eran desproporcionadamente difíciles, y este Manic Miner es un claro exponente, pero no es menos cierto que una vez que dominabas el juego y aprendías las rutinas y las mecánicas de turno, la sensación de recompensa era grandiosa, y eso es algo que se está perdiendo en los juegos actuales.

Manic Miner pone a prueba tus reflejos y tu paciencia como muy pocos videojuegos han sabido o han podido hacerlo: gritarás, maldecirás, blasfemarás y sentirás ganas de tirar el joystick por la ventana, pero una cosa es segura: te lo pasarás bomba mientras lo juegas. Todo está en tu contra en Manic Miner: todo lo que se mueve quiere comerte o matarte, hasta el suelo que pisas se va cayendo, y en un refinamiento definitivo de crueldad por parte de su programador (algunos dirían que más que crueldad era enfermedad mental), el oxígeno que respiras es limitado, algo que no debería sorprenderte porque encarnas a un minero. Así que, hasta el tiempo está en tu contra ya no solo se trata de calcular bien los saltos y recoger las llaves diseminadas por la pantalla para acceder al siguiente nivel, además deberás hacerlo rápido. Muy rápido. ¿Difícil? Desde luego. ¿Bueno? No, no es bueno. Es buenísimo.



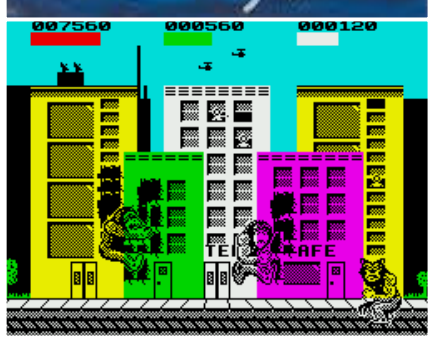
Si no compraste en su día la Micro Hobby de la foto que ilustra este artículo es porque, una de dos, o no tenías 375 pesetas ese mes y te quedaste sin una de las mejores revistas de la historia de los videojuegos, o bien no habías nacido aún, en cuyo caso ahora debes tener una edad envidiable. El caso es que Micro Hobby supo poner en portada uno de los mejores juegos jamás programados para el Spectrum, y de paso llevarse el gato al agua ofreciendo una exclusiva demo en su mítica cinta de cassette con juegos, trucos y demos promocionales. No era casualidad: aún en una época en la que salían (literalmente) decenas de juegazos cada mes, la elección de Navy Moves como portada de aquél mítico número estaba más que justificada. Aparte de ser un juego español, y por ello doblemente apreciado por estas tierras, Navy Moves vino a demostrar que aquello de "segundas partes nunca fueron buenas" es un mito que en los videojuegos, al menos, casi nunca se cumple: superando en todo a su legendario predecesor Army Moves, otro título colosal, Navy Moves era un prodigio visual y tecnológico que exprimía la pobre memoria y las limitadas capacidades del Spectrum de una forma increíble y difícilmente comprensible aún hoy en día. Una mezcla explosiva de infiltración, plataformas, disparos y aventura. Ante todo aventura en estado puro y servida en formato de lujo: pocas veces se recuerda un lanzamiento más acompañado de accesorios, encartes, posters, documentación exclusiva, bocetos e ilustraciones inéditas y todo tipo de complementos en un estuche de coleccionista absolutamente mítico.



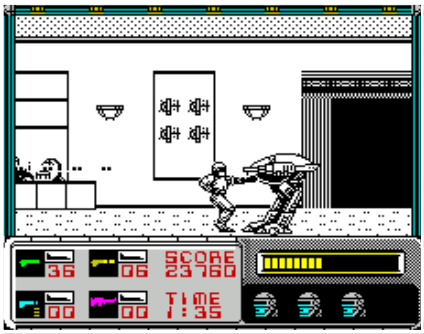


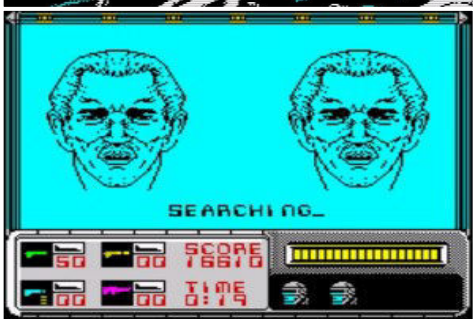
La picaresca de algunos programadores a la hora de esquivar las licencias y los derechos de autor era algo que en tiempos del Spectrum no conocía límite. Un fenómeno bastante frecuente por aquella época era encontrarse con juegos que se "inspiraban" de forma más o menos descarada en populares juegos coin-op de recreativas, pero que no contaban con licencia ni derechos de explotación, por lo que se veían obligados a maquillar el producto final para intentar que el invento colara. En el caso que nos ocupa la cosa coló, y coló a base de bien: los que se gastaron la paga en su día en los salones recreativos con el mítico Phoenix, uno de los padres del género de los mata marcianos, seguramente vieron su sueño de llevarse la recreativa a casa hecho realidad gracias al Pheenix. No, no lo he escrito mal, lo has leído bien: Pheenix era una conversión magnífica del mítico Phoenix, pero evidentemente no se podía llamar igual porque no contaba con ningún tipo de licencia. A nosotros nos daba exactamente igual, la verdad sea dicha: aquí tenías todo lo que hizo grande al título original en los salones recreativos: la nave defensora de la tierra combatiendo con las hordas invasoras, el campo de fuerza que se puede activar en casos extremos de necesidad, el pulpo marciano que hacía las veces de jefe final de fase y todo, absolutamente todo en un juego mítico e irrepetible.

Es divertidísimo, y claramente uno de los mejores shoot'em ups jamás programados para el Spectrum. Los hay mejores, más vistosos y más completos, pero para mí siempre tendrá un encanto especial. Creo que es algo en lo que se basa la filosofía del Spectrum: juegos básicos y minimalistas pero tremendamente adictivos y entretenidos.

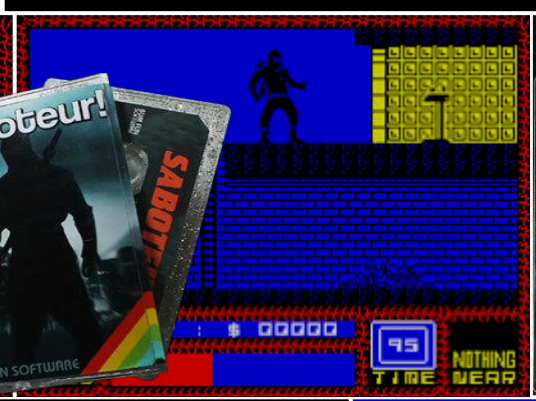


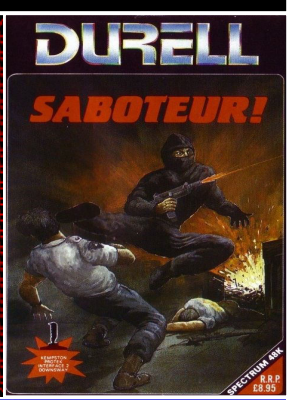
Otro de esos grandes clásicos que disfrutamos enormemente en casa para descubrir posteriormente que se trataba de una conversión de recreativa no es otro que el mítico Rampage, un juego bestial, si me permitís el chiste. Un experimento científico ultra secreto se ha ido de las manos, convirtiendo en enormes bestias gigantescas a tres inocentes criaturas, un mono (George), un lagarto (Lizzie) y un lobo (Ralph), nuestro destructivo trío protagonista, a quienes deberemos controlar para arrasar literalmente la ciudad y abrirnos paso hasta el siguiente nivel. Destrozar a puñetazo limpio los enormes rascacielos de la ciudad, aplastar a los tanques del ejército que intentan detenernos o zamparnos de un solo bocado a los inocentes transeúntes son solo algunas de las tareas que tendremos que llevar a cabo en este gran juego, políticamente incorrecto y muy adelantado a su tiempo. Precisamente esa incorrección política es algo que se echa mucho de menos hoy en día, esas pequeñas gamberradas que daban pie a los más inverosímiles juegos y los conceptos y las ideas más locas, como este Rampage, que inauguraría un género que ha contado con muchas revisiones con el paso de los años. Visto con la perspectiva que proporciona el paso de los años, este Rampage para Spectrum es todo un logro. Ver cómo se mueven esos tres monstruos gigantescos por la pantalla, haciendo gala de todos sus guiños y movimientos característicos es algo increíble ahora que sabemos lo poco que ocupa un juego de Spectrum. Comprobar lo divertido que era (y sigue siendo) es aún más increíble. No tiene final, simplemente se repite una ciudad tras otra con leves variaciones en los escenarios, pero mientras dure tu partida disfrutarás del inconfesable placer de destruirlo todo a tu paso sin piedad. Un gran juego para tu Spectrum. Si tuviste la mala suerte de perdértelo en su día, pruébalo.





Si tenías un Spectrum allá por la segunda mitad de los años 80, y viste Robocop en el cine o en tu vídeo VHS, seguramente hiciste lo posible por hacerte con una copia del juego de Ocean. Esta maravilla de la que nunca me cansaré de ensalzar sus bondades y logros es, con diferencia, uno de los mejores y más jugables juegos que se han hecho para Spectrum. No solo mantiene casi intacta la jugabilidad del arcade original de Data East, sino que además incorpora varias fases exclusivas de esta versión para ordenadores de 8 bits, como aquella mítica escena de la película en la que eliminamos a un violador apuntando por debajo de la falda de la chica que tiene como rehén, o esa otra en la que debíamos reconstruir un retrato robot de uno de los asesinos de Murphy antes de que se agotara el tiempo. Si a esto le unimos la variedad de situaciones y ese épico enfrentamiento a puñetazo limpio con el robot ED-209 tenemos entre manos un ganador. Robocop es un verdadero juegazo que la mayoría de aficionados al ZX Spectrum aún recuerda con cariño, y fuimos muchos los que, años después, corrimos a comprar el cartucho para la Game Boy, magnífico port de esta versión de Spectrum del que también te hablamos en este mismo número de Play Again.
Robocop es la enésima demostración de que la maestría y habilidad de los programadores de aquella época no tiene parangón posible entre el panorama actual. Conseguir esos resultados con una máquina de 8 bits como un Spectrum es algo que nunca comprenderé, un desafío a toda lógica y que sigue fascinándome.

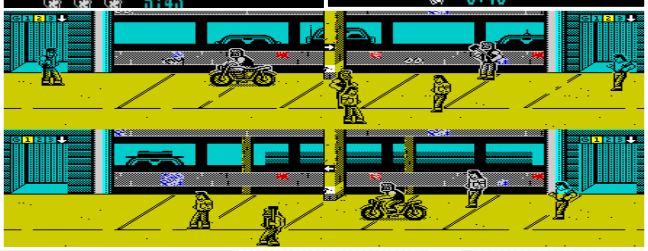




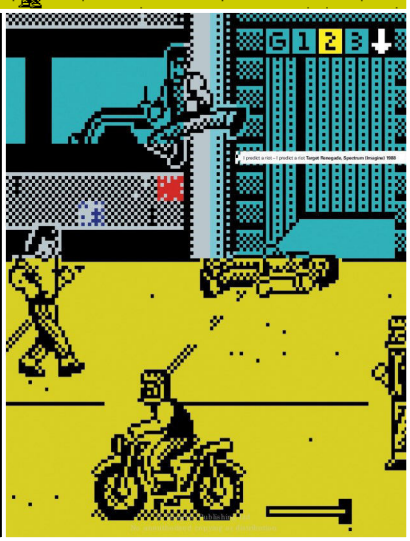
En este mismo número te hablamos de Saboteur, y lo proponemos como una sugerencia para que vuelvan los grandes personajes protagonistas de videojuegos retro. Saboteur es a la vez uno de los mejores y más sorprendentes juegos de nuestro querido ZX Spectrum, y si lo echamos de menos es debido a su revolucionario concepto del sigilo y la infiltración, el sabotaje industrial y sobre todo y ante todo el carisma de su protagonista. Dos grandes juegos encumbraron la franquicia en los días de apogeo y gloria del Spectrum, y una tercera entrega desarrollada por el mismo autor original de las dos primeras, Clive Townsend, lleva ya tiempo rondando por las redes sociales, posiblemente incluso ya haya salido para cuando estés leyendo estas líneas. Todo esto devuelve el concepto original del juego y su legado hasta nuestros días, lo que sumado a un remake que se ha visto recientemente en Nintendo Switch hace que estemos ante una saga que está lejos de desaparecer y de caer en el olvido. Incluso aunque no hubiera tenido ninguna continuidad, aquí en Play Again seguiríamos recordándolo, porque amamos los buenos viejos tiempos y los juegos de otras épocas. Saboteur sabía engancharte y meterte de cabeza en su trama con astucia y buen hacer. Hay gente que cree que es un juego lento y aburrido, pero es porque quizá esperaban un juego con un ninja masacrando enemigos a golpe y porrazo de katana y shurikens, cuando realmente aquí de lo que se trataba era de pasar desapercibido. ¿Podía tal cosa ser divertida, y además en un Spectrum? Desde luego. Si algo tienen en común todos los buenos juegos es que no entienden de modas ni de épocas ni caprichos. Son atemporales, como Saboteur.

Me vais a perdonar, pero tengo que empezar escribiendo este texto contando una anécdota personal: Spy Hunter fue uno de los tres primeros juegos que tuve en Spectrum. Entenderéis que no pueda ser imparcial si os digo que siempre me ha fascinado y sigue siendo a día de hoy uno de mis juegos favoritos del ZX. Años después de sudar el joystick jugando en casa al Spy Hunter descubrí que se trataba de una conversión de una máquina recreativa, pero la verdad es que todo eso a mí me daba igual, Spy Hunter era y será uno de los mejores juegos que le puedas dar de comer a tu Spectrum. Conducir un coche anfibio y transformable por carreteras llenas de espías y agentes enemigos era algo difícil de superar en aquellos tiempos, un niño fácilmente impresionable era víctima fácil del encanto de este juego, bastante asequible para cualquier tipo de público por su razonable dificultad y su buena jugabilidad, toda una apuesta para unas buenas y entretenidas partidas a un juego absolutamente redondo. Otra anécdota: la primera versión a la que jugué se llamaba "El Coche Fantástico", aunque era exactamente el mismo juego. La piratería y la picaresca española siempre han estado ahí de un modo u otro...

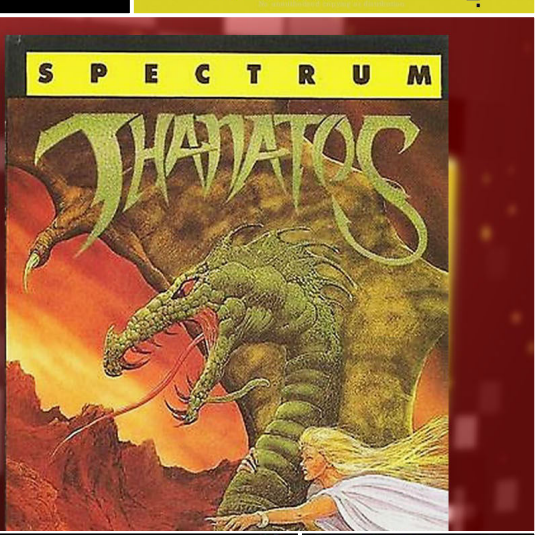
Cuando a Street Fighter II aún le quedaba mucho para asombrar al mundo, su modesta precuela ya supo ganarse toda una legión de adeptos y fieles que siguen proclamando a los cuatro vientos su amor por este juego, Street Fighter pegó fuerte primero en los salones recreativos y poco después gracias a sus conversiones domésticas para ordenadores de 8 bits. Adivinad porqué la versión de Spectrum fue tan especial para nosotros. Para empezar porque aquellos graficazos no eran lo habitual en el catálogo de Spectrum: acostumbrados a juegos protagonizados por palos, rectángulos y en el mejor de los casos muñequitos cabezones, Street Fighter se llevaba la palma. Puro arte en movimiento. La jugabilidad era bastante buena para tratarse de un juego que movía unos gráficos de ese tamaño, y sin ser un prodigio ni destacar especialmente por nada, a nosotros aquel primer Street Fighter nos dejó totalmente KO. Para mi se trató de la primera vez que fui plenamente consciente de que tenía una experiencia muy cercana a la del salón arcade en mi propia casa: Street Fighter era la primera conversión de máquina recreativa que no era un timo manifiesto. Era además una prueba de fuego para la pobre memoria del Spectrum y su sufrido techo tecnológico, parece realmente difícil estirar más el chicle de lo que se hizo con esta versión. Los fans más incondicionales de su famosísima segunda parte echarán en falta aquí la posibilidad de ejecutar complejos y espectaculares combos o el poder jugar con otro personaje que no sea Ryu, pero sigue siendo un juego fascinante.

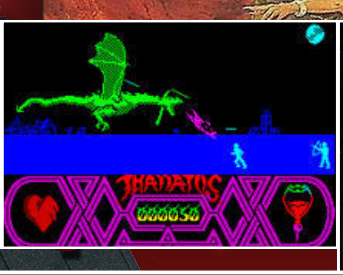


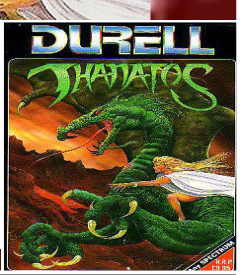
Muchos coincidirán conmigo si os digo que Target Renegade fue el mejor juego beat'em up que tuvo el Spectrum. Así de sencillo. Por supuesto nuestro querido "gomas" contaba con grandes exponentes del género en su catálogo, pero Target Renegade tenía algo que lo hacía especial: su imbatible jugabilidad. No busques nada igual en un ordenador de 8 bits porque es imposible. Sus gráficos eran espectaculares para el estándar de la época, en el apartado sonoro nos encontrábamos con efectos de sonido bastante logrados, pero si por algo brillaba y despuntaba este juego sobre todos los demás era por su jugabilidad y adicción, algo digno de admiración en un juego de 8 bits. Con diferencia el mejor de la trilogía Renegade (el primero no estaba nada mal y ya supuso un anticipo de lo que después sería este Target Renegade, y el tercero no supo estar a la altura), en Target Renegade tenías horas de diversión aseguradas: no importaba que te lo acabaras, volvías a él una y otra vez como las moscas a la miel. Su canto de sirena era difícil de ignorar, y es que no todos los días se veían ni se jugaban juegos como este. Muy posiblemente un claro favorito al Top 20 de todos los tiempos del ZX Spectrum, incluso si nunca lo jugaste y si en el transcurso de todos estos años te perdiste por el camino con incontables clones y reinterpretaciones, siempre estás a tiempo de redescubrir el clásico que lo empezó todo: sin Target Renegade se hace difícil entender la existencia de grandes del género como Final Fight o Streets of Rage. Un respeto a las canas, jovenzuelos.



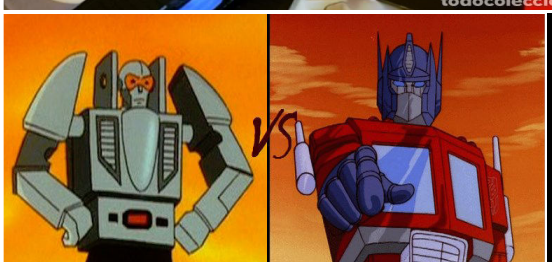
La belleza, la poesía implícita y la épica que impregnan este juego están más allá de lo aparente. Hay algo en Thanatos que te hace bastante difícil apartar la mirada: mover por la pantalla a ese enorme bestia voladora, esa sensación de poder y esa mezcla de aterradora fascinación por ser el malvado monstruo al que todos temen produce en el jugador una experiencia difícil de narrar y aún más de olvidar. Thanatos siempre fue uno de mis juegos favoritos de Spectrum, y lo era por muchos motivos que ahora explicaré.

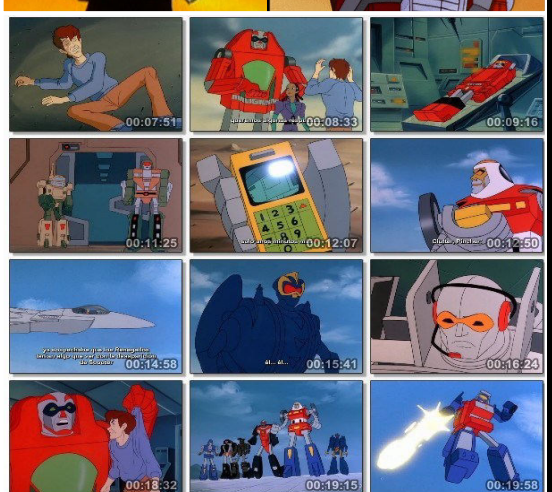


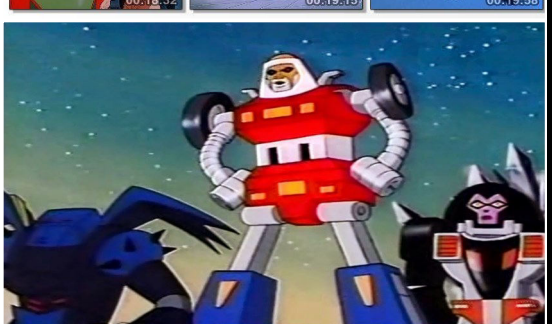




Para empezar era un juego raro, no era como todos los demás: el protagonista ni siquiera era humano, ni siquiera parecía noble o movido por ideales heroicos, aunque avanzada la aventura descubrieras que quizá los malos eran los demás. El no ser un juego convencional creaba ciertos vínculos afectivos con el jugador, que se veía irremediablemente atrapado en las garras de ese gigantesco y carismático monstruo que echaba fuego, volaba y atrapaba sus objetivos con las garras. Toda una pasada, todo un prodigio técnico y una vez más, la prueba de que en buenas manos, el ZX Spectrum parecía tener muchos más de 8 bits.







Si fuiste niño durante la década de los 80 seguramente recordarás haber visto en tu videoclub una curiosa cinta de VHS que venía en un estuche doble que se llamaba “El Desafío de los Gobots”. Era un largometraje (no demasiado largo a pesar de ocupar dos cintas) de dibujos animados protagonizado por unos curiosos robots que se transformaban en vehículos. Más de uno, a juzgar por esta descripción, estará pensando en Los Transformers, pero lo cierto es que no se trata de la misma serie ni de los mismos personajes. La historia de Los Gobots es bastante curiosa: lejos de ser una copia de Los Transformers, como mucha gente aún cree, ambas series de animación recorrieron caminos muy semejantes y de forma paralela.

Ambas series comenzaron a emitirse en Estados Unidos en 1984 con tan solo un mes de diferencia, y si bien el tremendo éxito internacional de la franquicia de Los Transformers posibilitó que la serie de animación sobrepasara los 100 capítulos, en el caso de Los Gobots el resultado fue algo más modesto: 65 episodios repartidos en 2 temporadas.

Aquí en España los distribuidores de cine, video y televisión, en pleno auge del fenómeno social de los videoclubs, siempre avispados y viendo posibilidad de negocio en la explotación de esta franquicia, nos trajeron el episodio piloto de la serie original en forma de largometraje (una vez más, y van…), que es justamente lo que hoy estamos rescatando del cajón del olvido. Las comparaciones son odiosas pero inevitables, como muchas veces decimos, y lo primero que salta a la vista al comparar Los Gobots con Los Transformers es la calidad de la animación y los diseños de los personajes, que en el caso de Los Gobots deja bastante que desear y resulta evidente que no están a la altura de lo que pudimos ver en Los Transformers. Sin embargo, es indudable que hay algo atractivo en esta serie, más allá de su parecido más o menos razonable con sus primos lejanos de Los Transformers, quizá sea un cierto sabor retro difícil de describir, o acaso el recuerdo de los años de la infancia, lo cierto es que El Desafío de Los Gobots nos hizo soñar despiertos cuando éramos niños, y eso es algo que no tiene precio. El argumento también era parecido al de Transformers: una guerra civil entre dos facciones enfrentadas durante largos años, los Guardianes (con Lider-1 al frente, el valiente comandante de los defensores de la paz) y los Renegados (liderados por el cruel y despótico Cy-Kill), que acaban llevando su refriega al planeta Tierra. En ambos casos se trataba de series animadas que tenían su origen en una colección de figuras de acción transformables, de robots en vehículos (coches, aviones, motos…), pero en el caso de Los Gobots la suerte y la aceptación del público no les acompañaron, y acabaron perdiéndose en el olvido. A pesar de todo, la serie goza de gran aceptación en Estados Unidos, y aunque aquí en España sigue siendo una gran desconocida para la gran mayoría del público, en su época fue un gran éxito en los videoclubs, en un tiempo en el que solamente existían dos canales de televisión en el país y la única forma de salirte de lo que había programado era tirar de alquiler en el videoclub de tu barrio.

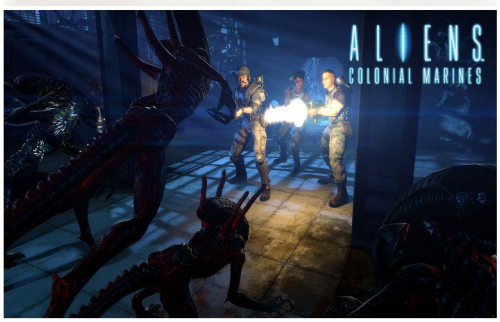
Una reliquia con sabor añejo que sigue siendo disfrutable.

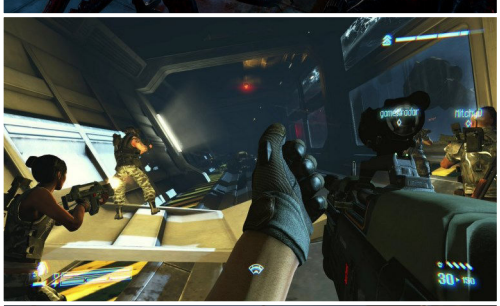
Hoy revisamos un título que se llevó palos de todos los colores y de todos los tipos cuando salió allá por 2013, y como trataremos de explicar aquí en esta entrega de CASI Retro, de manera algo injusta y desproporcionada.

Es cierto que cada vez que se anuncia un juego de Aliens o de Star Wars, por poner solamente un par de ejemplos de franquicias con solera y tradición de excelencia, las expectativas suelen estar muy altas, quizá sea por esto que luego los resultados suelen decepcionar a gran parte de la afición y la prensa especializada, posiblemente porque se esperaban "algo más". El problema, claro está, reside en averiguar el auténtico alcance de ese "algo más" que la gente esperaba y que por algún extraño motivo no acabó de llegar.

Lo cierto es que si hoy estamos analizando este Aliens Colonial Marines (Gearbox, 2013) dentro de esta sección es porque fundamentalmente se trata de un juego con un planteamiento muy básico y que, alejado de todo el preciosismo gráfico y despojado de todo artificio técnico se podría decir que estamos ante un juego retro de la vieja escuela, en el que lo único que hay que hacer es disparar a todo bicho viviente y seguir adelante. Esta crítica sería no solo injusta sino además incompleta, no podemos jugar a un título como este y quedarnos en un nivel tan superficial de análisis. Es verdad que Aliens Colonial Marines no ganaría ningún premio a la originalidad ni tampoco será recordado por su complejidad, pero al fin y al cabo, es un shooter y tampoco es que se trate de un género en el que abunden las obras de arte en las que haya que romperse la cabeza, antes al contrario su principal atractivo es precisamente su falta de ambición y su apuesta por una diversión directa y totalmente arcade.

Los fans de la saga pueden recrearse además con mil y un detalles y guiños extraídos y relacionados con las películas canónicas de la franquicia, incluyendo la sorprendente aparición de personajes emblemáticos de las películas de Alien como el marine espacial Hicks o el esqueleto del alien ancestral que también apareciera en la película Prometheus (Ridley Scott, 2012) para revelar que la especie de los Aliens está vinculada al mismísimo origen de la especie humana. Detalles que conforman un producto que complementa y amplía la experiencia vivida con el universo cinematográfico de los Aliens, y que desde luego ni era tan malo como muchos dijeron ni es aburrido, ni repetitivo ni flojo. Es un juego realmente divertido que te encantará a poco que seas aficionado a estos personajes y a este tipo de género. Dale una segunda oportunidad, no hagas caso de lo que se dijo en una época en la que salían quince juegos triple A al mes, eran otros tiempos y la competencia era brutal.





RETRO Remake

Dreamcast oculta entre su inmenso catálogo varias joyas ocultas que ni siquiera con el paso de los años han recibido el mérito y el crédito que se merecen, quizá por aquello de que aún siguen a la sombra de los grandes títulos que ocupan siempre las listas y los rankings de favoritos, entre los que sigue siendo realmente complicado hacerse un hueco.

Gauntlet Legends es uno de estos juegos infravalorados que, si bien no llegan al nivel de la excelencia ni destaca por nada en especial, sí que es capaz en cambio de ofrecerte unas cuantas horas de diversión muy recomendables y agradecidas. Es, además, como habrás podido inferir por su título, un homenaje (más que un remake) a una de las sagas más retro y más veneradas del panorama clásico, nada más y nada menos que el mítico Gauntlet.

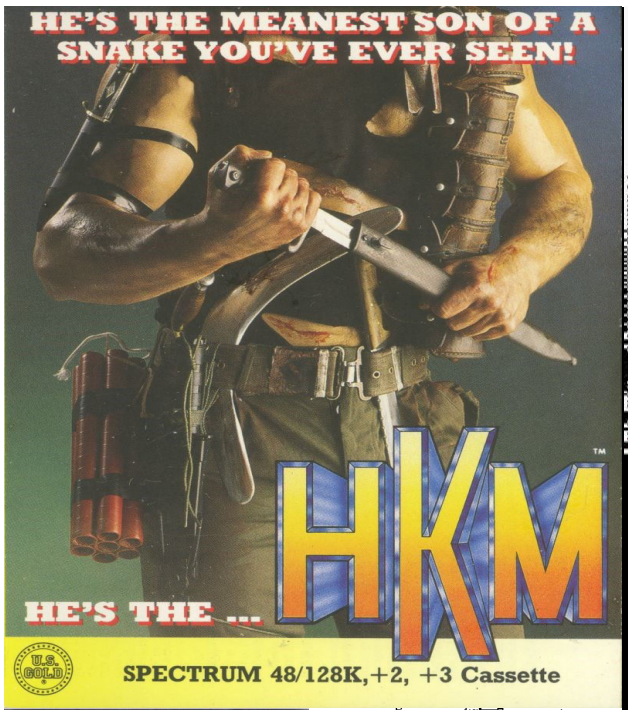
Si bien es verdad que una consola de la potencia de Dreamcast daba para un juego mucho más potente y espectacular en cuanto a su acabado gráfico se refiere, Gauntlet Legends sigue siendo un juego muy atractivo visualmente y sobre todo muy entretenido.

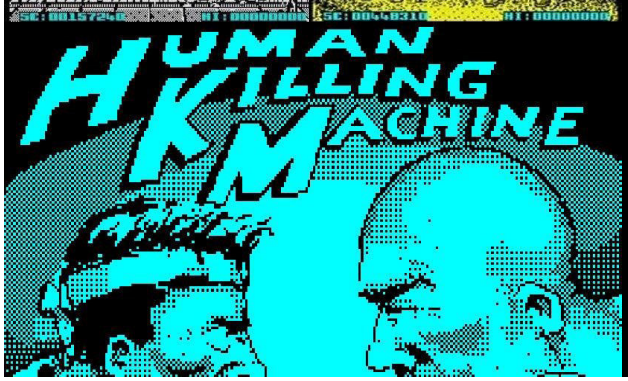
El esquema clásico de Gauntlet se repite aquí, así como la posibilidad de jugar en compañía de otros tres jugadores más, conformando un asombroso equipo de hasta 4 compañeros que se abrirán camino entre hordas interminables de orcos, fantasmas, ogros, esqueletos y mil engendros salidos de un generador de enemigos que deberemos destruir para poder acceder a determinadas zonas del mapeado y superar los niveles.

Elige entre un poderoso guerrero, una amazona, un arquero y un mago (con sus variantes dependiendo del color y la vestimenta del personaje que escojas) y lánzate a la aventura en un hack 'n slash de la vieja escuela revestido y maquillado para la ocasión con las mejores galas que el poderío de Dreamcast y Nintendo 64 permitían en sus respectivas épocas. Ambas versiones están bastante bien, pero quizá sea en Dreamcast donde el juego da más de sí. En cualquier caso estamos ante un Retro Remake en toda la regla, pues cumple a la perfección los tres principios que todo remake debe seguir fielmente: en primer lugar respeta los planteamientos y las mecánicas del título original al que homenajea. En segundo lugar, mejora lo ya visto en el juego original aprovechando y explotando las posibilidades técnicas de la época, y por último, no cae en el error de repetir lo mismo de siempre quedándose ahí, sino que amplía la oferta con nuevos enemigos, nuevas situaciones y nuevos desafíos, no durmiéndose en la autocomplacencia ni en la confianza que te proporciona el estar amparado por una licencia atractiva y legendaria como pueda ser esta de Gauntlet.

Un juego menospreciado e infravalorado, algo mejorable gráficamente pero muy jugable y bastante asequible. A pesar de que hereda parte de la endiablada dificultad del Gauntlet original, aquí se suaviza y se compensa con la posibilidad de repetir cualquier fase las veces que sean necesarias hasta subir de nivel (aprovechando sus facetas y cualidades de juego de rol de acción) y afrontar con garantías de éxito los niveles finales, muchísimo más duros y exigentes, que requerirán haberte curtido previamente en mil y una batallas y poder derrotar así finalmente al temible dragón que nos aguarda en la fase final, y al que te costará vencer más de lo deseable aún en el caso de que estés jugando en compañía de varios amigos. Imagínate estando tú solo.

Gauntlet Legends es consciente del peso de la responsabilidad de su herencia, y aunque no deja de ser en cierto modo una repetición fiel y respetuosa del título que inició la saga, incorpora novedades y posee características más que suficientes como para tener entidad propia.





Sí amigos, las vacas sagradas de la industria también tienen esqueletos en el armario. Nuestro querido ZX Spectrum también tenía mucha basura enterrada entre su abultado catálogo, bastante más de la que recordamos o de la que queremos admitir. Lo cierto es que la nostalgia tiende a hacernos recordar ciertos juegos bastante mejores de lo que eran realmente, y este es precisamente el caso de este HKM (Human Killing Machine) que hoy rescatamos del vertedero retro. Nacido al rebufo del huracán del éxito de Street Fighter, en 1989 los británicos Tiertex nos sorprendían con una falsa secuela del genial título de Capcom, incluso en algunos posters publicitarios aparecidos en revistas de la época el invento se anunciaba con total descaro y falta de vergüenza como "Street Fighter 2", alentando las esperanzas y la ilusión de muchos aficionados al género que tras una rápida (y decepcionante) toma de contacto con el juego descubrían con cierto asombro, asco y cabreo que este engendro no tenía nada que ver con Street Fighter, por mucho que se pretendiera forzar el parentesco.

El control es absolutamente nefasto, la jugabilidad brilla por su ausencia y la dificultad del juego es directamente inexistente, haciendo muy posible acabárselo en menos de quince minutos (hay gameplays en Youtube que lo demuestran). Algo que acabó por condenar al juego de manera irreversible fue su total falta de ambición, y es que cuando confías tan solo en la estética (no se puede negar que sus gráficos no están nada mal, algunos escenarios son incluso impresionantes, sobre todo para un Spectrum) pero abandonas todo lo demás, el resultado solo puede ser olvidable. A este juego le faltan muchas horas de testeo, está sin terminar de cocinar y se nota cuando llevas un rato con él. Aprenderte las rutinas necesarias para derrotar a los enemigos es cuestión de minutos, la inteligencia artificial de los rivales es de todo menos inteligente, y el repertorio de golpes y combos de Kwon, nuestro triste karateka protagonista, es más limitado que el fondo de armario de Tarzán.

Los rivales van de lo ridículo a lo bochornoso, y hay de todo y para todos los gustos, a veces tener que pelear contra un perro o un toro acaba dando más risa que otra cosa. Pelearás en Rusia, España (Miguel, un torero y su toro Brutus serán aquí tus rivales), Alemania, Holanda y Beirut (el jefe final del juego es Merkeva, un terrorista con un misil en la espalda), pero todo es muy loco y muy ridículo. No encontrarás absolutamente ningún aliciente para volver a este HKM más allá de unas carcajadas y un buen rato de risa y asombro: te preguntarás cómo era posible que semejante excremento te pudiera llegar a gustar cuando eras pequeño. Aquí no hay técnicas especiales ni golpes secretos, todo se reduce a dos o tres tipos de patadas y algún tímido puñetazo. ¿Qué clase de juego de lucha puede tener un repertorio tan limitado de ataques?...Pues esta basura. Para colmo cualquier parecido entre el juego real y la carátula (un mercenario con un machete) es pura casualidad. Gracias a Dios Capcom lo arregló dos años después sacando el verdadero Street Fighter II que todos amamos. Esto se quedó en un chiste.

¿Por qué no lo hablamos?...

Correo de los lectores

Por Enrique Segura

En **PLAY AGAIN** nos preocupamos por nuestros lectores, realmente nos interesa lo que pensáis y nos gusta teneros lo más cerca posible. En esta sección contestaremos vuestros mensajes y atenderemos vuestras dudas y sugerencias.

¡Contacta con nosotros!...Si quieres participar en esta sección y ver tu mensaje contestado en el próximo número de **PLAY AGAIN**, no dudes en mandarnos tus comentarios, preguntas y dudas por email a enriquesegura78@hotmail.com o manda un Whatsapp al 646603847. ¡Te esperamos!

The Sniper (Whatsapp)

Este amigo nos pide un reportaje sobre Beats of Rage, y nos cuenta que es muy fan de estos populares mods de consagradas sagas de beat'em ups. ¡Pues ya somos dos, amigo Sniper! Tengo que confesar que a mi también me encantan los Beats of Rage, así que me lo has puesto fácil. En el próximo número de Play Again tendrás tu reportaje especial dedicado a los mejores mods que se pueden encontrar.

Alfonso Jiménez (Córdoba)

Mi amigo y compañero "Retrobytero" (los dos pertenecemos a la magnífica asociación Retro Bytes Córdoba) ha tenido la amabilidad de avisarme de un grave error que se me coló en el reportaje de Jefes Finales del número anterior: efectivamente, el enemigo final de Metal Gear Solid NO era Big Boss, como yo dije, sino Liquid Snake. Sorry, my friend! Ha sido un gazapo imperdonable, pero confieso que me pierdo con la (cada vez más) complicada historia de los Snake y los Metal Gears. Además nunca tiro de Wikipedia, siempre escribo de memoria. ¡Gracias, amigo!

Dani FX (email)

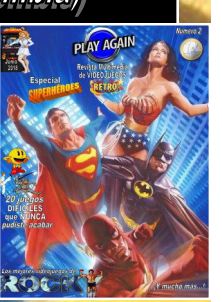
Dani FX me pregunta por videojuegos de FLASH, el súper héroe de DC Comics...Y la verdad es que así a bote pronto, solo me sale uno de Master System y Game Gear bastante regulero y poco, muy poco más. A excepción de apariciones muy contadas como personaje secundario (Mortal Kombat VS DC Universe, Justice League Heroes), el bueno de Flash no ha tenido mucha suerte en solitario. Eso sí, estuvo a punto de salir un juego para Xbox 360 y PS3 que tenía muy buena pinta, pero fue cancelado. Una pena. Aún hay videos en YouTube.

Raziel_47 (email)

El amigo Raziel_47 me ha mandado un email lleno de amabilidad y simpatía en el que además de dar las gracias y la enhorabuena por Play Again, me pide que hable por aquí de su web sobre videojuegos retro, emulación y muchas cosas más, cosa que por supuesto hago encantado. Su web es www.roms-hunter.blogspot.com, de obligada visita. Así que ya sabéis, si sois fans de lo retro y queréis pasar un buen rato aquí tenéis una muy buena página web.

Sebastián Lora (Medellín, Colombia)

Mi querido amigo, antes de nada te debo una disculpa por tardar tanto en darte respuesta a tu amable solicitud, pero lamentablemente no puedo servirte ejemplares de Play Again en formato físico. Es algo que no sale nada rentable, te lo aseguro. Por el momento Play Again seguirá siendo una revista digital. La edición en papel sale demasiado cara para todo el mundo, empezando por un servidor. Eso sí, te aseguro que es y seguirá siendo gratis. ¡Un abrazo!



Si te gusta
PLAY AGAIN
No te pierdas...
ARCADE CLASSICS
Magazine
La revista definitiva sobre arcades clásicos
ROBOCOP
Final Fight
KUNG-FU MASTER
Número 1 ya disponible
GOLDEN AXE
COMMANDO
METAL SLUG
STREET FIGHTER
Galaga
...¡y muchos más!

En el próximo número...
Beats of Rage
Los mejores mods de las peleas callejeras más retro.
Las mejores sagas de Konami
Especial
BEAT-EM-UPS
...¡Y mucho más!
Disponible a partir de SEPTIEMBRE

ARCADES RETROAL

fabricación y venta de máquinas arcades

7%

7% Descuento en tu nueva arcade exclusivo para lectores de PLAY AGAIN usando el cupón **PA2019**

Disponemos de todo lo que necesitas para tu arcade

visitanos en www.arcades-retroal.com